

**T.C.  
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**BAUDRILLARD'IN TEKNOLOJİ ELEŞTİRİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Şükran DURANLAR**

**Enstitü Anabilim Dalı: Felsefe**

**Tez Danışmanı: Doç. Dr. Tufan ÇÖTOK**

**EYLÜL – 2019**

T.C.  
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ


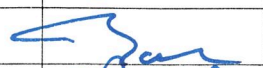

**BAUDRILLARD'IN TEKNOLOJİ ELEŞTİRİSİ**




**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

Şükran DURANLAR

Enstitü Anabilim Dalı : Felsefe

“Bu tez 10.09/2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Oybirliği / Oyçokluğu ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ	İMZA
Doç. Dr. Tufan ÇÖTOK	Basarılı	
Prof. Dr. Rahmi KARAKUŞ	Basarılı	
Prof. Dr. Hakan POYRAZ	Basarılı	

 SAKARYA ÜNİVERSİTESİ	<b>T.C.</b> <b>SAKARYA ÜNİVERSİTESİ</b> <b>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ</b> <b>TEZ SAVUNULABİLİRLİK VE ORJİNALLİK BEYAN FORMU</b>	Sayfa : 1/1
<b>Öğrencinin</b>		
Adı Soyadı	:	Şükran DURANLAR
Öğrenci Numarası	:	Y136019007
Enstitü Anabilim Dalı	:	Felsefe
Enstitü Bilim Dalı	:	
Programı	:	<input checked="" type="checkbox"/> YÜKSEK LİSANS <input type="checkbox"/> DOKTORA
Tezin Başlığı	:	Baudrillard'ın Teknoloji Eleştirisi
Benzerlik Oranı	:	%14
<b>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Tez Çalışması Benzerlik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim. Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi beyan ederim.		
<div style="text-align: right;"> 10/09/2019 Öğrenci İmza</div>		
<input type="checkbox"/> Sakarya Üniversitesi ..... Enstitüsü Lisansüstü Tez Çalışması Benzerlik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim. Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen öğrenciye ait tez çalışması ile ilgili gerekli düzenleme tarafımda yapılmış olup, yeniden değerlendirilmek üzere .....@sakarya.edu.tr adresine yüklenmiştir.		
Bilgilerinize arz ederim.		
<div style="text-align: right;">...../...../20..... Öğrenci İmza</div>		
<b>Uygundur</b>		
<b>Danışman</b> <b>Unvanı / Adı-Soyadı: Doç. Dr. Tufan ÇÖTOK</b>		
<b>Tarih:10/09/2019</b> <b>İmza:</b> 		
<input type="checkbox"/> KABUL EDİLMİŞTİR <input type="checkbox"/> REDEDEDİLMİŞTİR <b>EYK Tarih ve No:</b>	<b>Enstitü Birim Sorumlusu Onayı</b>	

## ÖNSÖZ

Her geçen gün hızla gelişmekte olan ve yaşamımızın neredeyse her anını etkileyen teknolojinin büyük bir güç olarak kendini gösterdiği bir dünyada yaşıyoruz. Dolayısıyla bu durum sosyal ilişkileri ve toplumsal yapıyı derinden etkileyen teknoloji üzerine düşünmeyi zorunlu kılmaktadır. Teknolojik dünyayı değerlendirirken onu insanî eylemlerden bağımsız düşünemediğimiz gibi, toplumsal ve kültürel alandaki dönüşümlere kaynaklık ettiğini de yadsıyamayız. Bu bağlamda yaşamımızda birçok konuda faydalandığımız teknolojik unsurların olumlu tarafından ziyade, gerçekleştirmiş olduğu değişimler doğrultusunda yok edici, karanlık bir tarafının olup olmadığı da sorgulanması gereken bir konudur. Yapmış olduğumuz bu çalışma, Baudrillard düşüncesinde teknolojik süreçlerin parçası olan simülasyon oyunlarına ilişkin sanallığın, gerçekliği yok edici gücüne odaklanmıştır.

Bu çalışmayı yaparken bana destek olan birçok kişiye teşekkür borçluyum. Başta bu serüvenin her adımında bana rehberlik eden çok kıymetli danışman hocam Doç. Dr. Tufan ÇÖTOK'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca değerli hocalarım ve jüri üyelerim Prof. Dr. Rahmi KARAKUŞ ve Prof. Dr. Hakan POYRAZ'a çalışmaya getirdikleri eleştirilerden ve katkılarından dolayı müteşekkirim.

Çalışmamın çeşitli bölümlerini benimle tartışma nezaketinde bulunan Prof. Dr. Nejdet ERTUĞ, Arş. Gör. Dr. Taşkın EROL'a ve yine bu süreçte her konuda benden yardım ve desteğini esirgemeyen Arş. Gör. Onur KABİL'e de ayrı ayrı teşekkür borçluyum.

Bu çalışmanın başından sonuna kadar olan süreçte her zaman, her konuda yanımda hissettiğim çok kıymetli isimler oldu. Bu isimlerden, süreç boyunca beni motive etme gayretinde bulunduğu için Özge KARA'ya ve hiç sıkılmadan beni dinleyip, yanımda olduğu, her daim ilgi ve desteğini hissettirdiği için Turan KARATAŞ'a minnettarım.

Eğitim hayatım boyunca uzakta da olsalar en yakınımnda ailemi hissettim. Her konuda beni destekleyip, karşılaştığım tüm zorluklara benimle birlikte göğüs gerdikleri ve hayattaki en büyük desteği verdikleri için teşekkürün en büyüğünü de onlara borçluyum.

**Şükran DURANLAR**

**10/09/2019**

## İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	ii
SUMMARY.....	iii
GİRİŞ .....	1
<b>BÖLÜM 1: GENEL HATLARI İLE BAUDRİLLARD DÜŞÜNCESİ VE TEMEL KAVRAMLARI .....</b>	<b>10</b>
1.1. Simülasyon ve Simülakrlar Düzeni.....	10
1.2. Gerçeklik ve Hiper-gerçeklik.....	19
1.3. Nesnenin Cazibesi ve Özne.....	24
1.4. Modernizm ve Postmodernizm Tartışmaları Bağlamında Baudrillard .....	27
1.4.1. Modernizm ve Postmodernizm.....	28
1.4.2. Postmodern Durum ve Baudrillard.....	34
<b>BÖLÜM 2: SİMÜLASYONUN KÖKENİ VE TEKNOLOJİ KRİTİĞİ .....</b>	<b>39</b>
2.1. Baudrillard Düşüncesinde Tüketim Toplumu ve Yabancılaşma Olgusu.....	40
2.2. Simülasyon Evreninde Medya-Kitle İletişim Araçları ve Dezenformasyon.....	47
2.3. Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Teknoloji Değerlendirmesi.....	54
SONUÇ.....	65
KAYNAKÇA .....	72
ÖZGEÇMİŞ.....	75

**Sakarya Üniversitesi**  
**Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Özeti**

<b>Yüksek Lisans</b>	<input checked="checked" type="checkbox"/>	<b>Doktora</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Tezin Başlığı:</b> Baudrillard'ın Teknoloji Eleştirisi			
<b>Tezin Yazarı:</b> Şükran DURANLAR		<b>Danışman:</b> Doç. Dr. Tufan ÇÖTOK	
<b>Kabul Tarihi:</b> 10/ 09/ 2019		<b>Sayfa Sayısı:</b> iii (ön kısım) + 75 (tez)	
<b>Anabilim Dalı:</b> Felsefe			
<p>Günümüz dünyası yaşamımızın her anında teknoloji ile iç içe olduğumuz ve onun sunmuş olduğu imkânlardan faydalandığımız bir dünyadır. Teknoloji ile olan ilişkimiz gündelik yaşantımızı etkilerken bununla birlikte toplumsal yaşama pratiklerimizi de değiştirebilmektedir. Teknolojiyi insani eylemlerden soyutlayarak düşünmenin imkânsız olduğu çağımızda, onun sunmuş olduğu imkânlar ve toplumsal yaşamdaki etkileri üzerine düşünmek gerekir. Bu çalışma, teknolojik dünyayı kendine özgü kavramlarla çözümleme yoluna giden Fransız düşünür Jean Baudrillard'ı merkeze alarak, ortaya koymuş olduğu “Simülasyon Kuramı” çerçevesinde teknoloji üzerinde yapmış olduğu kritiği ortaya koymaktadır. Aynı zamanda düşünürün teknoloji ile birlikte gelen simülasyon çağında gerçekliğin yok oluşuna ilişkin iddiaları dikkate alınarak, bu yok oluş sürecinde toplumsal ve kültürel alandaki dönüşümler, bu dönüşümlere sebep olan teknolojik unsurlar ve bu anlamda teknolojinin yok edici doğası sorgulanmaktadır.</p> <p>Baudrillard düşüncesinde üzerinde önemle durulan konu, teknolojik süreçlerle sanallığın hakim olduğu bir evrende gerçekleşen simülasyon oyunlarının gerçekliği yok edici gücüdür. Baudrillard, “simülasyon”, “simülakr”, “gerçeklik”, “hiper-gerçeklik” gibi kavramlardan yola çıkarak, ileri teknolojilerin sunmuş olduğu imkânların toplum ve kültür üzerindeki olumsuz yansımalarını ortaya koyma gayretindedir.</p> <p>Teknoloji çağının karakterini yansıtan unsurlardan biri de tüketim olgusudur. Teknolojinin her geçen gün gelişerek hayatımıza nüfus etmesi sosyal davranış kalıplarımızı değiştirirken, tüketim olgusunu da önemli bir yere taşımaktadır. Bu anlamda çalışmamızda Baudrillard'ın görüşleri doğrultusunda tüketim kültürü üzerinde de durulmuştur. Bununla ilişkili olarak medya kollarının gerçeklik algısı üzerindeki etkileri, günümüz dünyasında kitle iletişim araçlarının toplumsal hayatta ne tür fonksiyonlara sahip olduğu ve çağın karakterini yansıtan tüketim olgusunun medya kollarıyla olan ilişkisi de çalışmamızın konusu kapsamındadır.</p>			
<b>Anahtar Kelimeler:</b> Simülasyon, Gerçeklik, Hiper-gerçeklik, Medya, Teknoloji.			

**Sakarya University**  
**Institute of Social Sciences Abstract of Thesis**

<b>Master Degree</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Ph.D.</b>	<input type="checkbox"/>	
<b>Title of Thesis:</b> Baudrillard's Criticism of Technology				
<b>Author of Thesis:</b> Şükran DURANLAR <b>Supervisor:</b> Assoc. Prof. Tufan ÇÖTOK				
<b>Accepted Date:</b> 10/ 09/ 2019		<b>Number of Pages:</b> iii (pre text) + 75 (main body)		
<b>Department:</b> Philosophy				
<p>Today's world is one in which we are intertwined with technology at every moment of our lives and benefit from the opportunities that it offers. Our relationship with technology affects our daily life, and can also change our practices in social life. In our age, in which it is impossible to think about technology in isolation from human actions, it is necessary to think about the opportunities it provides and its effects on social life. This study deals with Jean Baudrillard, the French philosopher, who attempts to analyse and criticise the technological world with his idiosyncratic concepts and bases his criticism of technology on his 'Simulation Theory'. In addition, considering Baudrillard's claims about the disappearance of reality in the age of simulation that comes with technology, the transformations in social and cultural spheres in the process of extinction, the technological elements that cause these transformations and the destructive nature of technology are questioned.</p> <p>One of the important factors reflecting the character of our age of technology is the phenomenon of consumption. The fact that technology develops with each passing day in our lives changes our behavioural patterns in social life and carries the phenomenon of consumption to an important place. In this sense, in the light of Baudrillard's considerations, the culture of consumption was also dealt with. In relation to this, the effects of media tools on the perception of reality, what kind of functions the mass media have in social life in today's world, and the relation of the phenomenon of consumption reflecting the character of the era to the media tools are also within the scope of our study.</p> <p>The subject-matter that Baudrillard overemphasises is the destructive power of simulation games on the reality. Simulation games occur in a universe dominated by technological processes and virtuality. Our study, based on the concepts of "simulation", "simulacra", "reality", "hyperreality" and the like, reveals the negative reflections of the opportunities introduced by advanced technologies on society and culture.</p>				
<b>Keywords:</b> Simulation, Reality, Hyperreality, Media, Technology.				

## GİRİŞ

İçinde yaşadığımız çağ teknoloji çağı olarak tanımlanabilir. Modern dönemin beraberinde getirmiş olduğu sanayileşme, küreselleşme ve bu bağlamda değişen dünya görüşleri teknoloji alanında hızlı gelişmelerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Giderek gelişen ve gelişerek hayatımızın her alanında kendini gösteren teknoloji, insani ilişkilere yön veren, toplumsal hayata biçim kazandıran etkin bir role sahiptir. Dolayısıyla yaşadığımız dünyayı da karakterize etmektedir. Teknolojinin bağlayıcılığıyla insanlar içinde bulundukları kültür ve anlayışın dışında kalmamak adına teknolojiyi kullanmak durumundadırlar. Aynı zamanda doğası gereği yaşamı kolaylaştırdığına, refahı arttırdığına inanılan teknoloji her yönden faydalı görülmekte, bu anlamda ortaya çıkardığı sonuçlara da güvenilmekte ve itibar edilmektedir. Güncel dünyada insani alanların bütününde kendini gösteren teknoloji, hakkında düşünülmesi gereken önemli bir olgudur. Bu sebeple yalnızca olumlu tarafına değil teknolojinin yol açabileceği olumsuzluklar üzerine de düşünmek gerekmektedir. Nitekim her geçen gün farklı bir dünya algısı yaratan teknolojinin, büyük bir hızla gelişmeye devam etmesi, insan hayatında yaratmış olduğu kolaylıklardan ziyade, bir takım sorunların ve yaşamsal olumsuzlukların da kaynağı haline gelmektedir. Yaratmış olduğu zihinsel transformasyon ile birlikte sosyal ilişkilere zarar verebilmektedir.

Jean Baudrillard, teknoloji ile birlikte değişen dünyanın gelmiş olduğu noktayı insani ilişkiler ve toplumsal hayat bağlamında değerlendirerek bu anlamda köklü değişimlerin yaşandığı modern dünyaya karşı eleştirel bir sorgulama gerçekleştiren önemli isimlerden biridir. Düşünür yapmış olduğu sorgulamada başarısızlıklarla ve kayıplarla sonuçlanan bir sisteme işaret etmektedir. Özellikle Batı dünyasını dikkate alarak mevcut sisteme karşı yapmış olduğu çözümlemelerle son yılların önemli düşünürleri arasında anılan Fransız düşünür, kendine has kavramlarla teknolojinin beraberinde getirmiş olduğu yok edici bir süreci sorgulamaktadır. Baudrillard modern yaşama karşı yapmış olduğu eleştirilerini, sanayileşme sonrasında meydana gelen olumsuzluklar, her geçen gün büyük bir hızla gelişmeye devam eden teknolojinin yarattığı dünya algısı ve kitle iletişim araçlarına bağlı dezenformasyon üzerinden gerçekleştirmektedir. Tüm bu unsurların yaşamdaki belirleyici rollerini ele alarak yapmış olduğu çözümlemeler, mevcut sisteme ilişkin kusurları ortaya çıkarmaya yöneliktir.



Baudrillard'ın yapmış olduđu eleştirel çözümlemeleri, ekonomi, politika, ideolojik akımlar vb. gibi unsurların kültür egemenliğine girmesi ve kültürün belirleyici bir faktör olması durumuyla ilişkili olarak daha çok kültüre ve toplumsal olana odaklıdır. Toplumu ilgilendiren ve toplumsal düzeni etkileyecek olan her şeyi yaşamın bir parçası olarak görmüş ve aktüel dünyayı, içinde yaşadığı toplumu yorumlarken düşüncesini belirli kalıplara bağlı kalmadan geniş bir perspektifle şekillendirmiştir. Bu anlamda özgün bir çerçeve sunan düşünürün yapmış olduđu eleştirel analiz, XX. Yüzyılda ortaya koymuş olduđu “Simülasyon Kuramı” ile kendini göstermektedir. Baudrillard'ın simülasyon kuramı modern dünyanın getirilerine paralel olarak toplumsal hayatın ne şekilde dönüştüğünü, işleyen sistemde gerçek olanın ve sahip olduđu anlamın nasıl buharlaştığını ve bunların yerini alan hiper-gerçekliğin günümüz dünyasında nasıl bir tablo yarattığını gözler önüne sermektedir. İleri teknolojiler sayesinde sanal bir gerçekliğin oluştuđu düzende Baudrillard, bu kuramı ile gerçek olanla gerçek olmayanın birbirine karıştığı, gerçekliğin imgeler, göstergeler üzerinden algılandığı, insanların duyarsız hale getirilerek anlamsızlıklarla dolu hiper-gerçek bir dünyada yabancılaştığı bir sistemi işaret etmektedir. Tüm bu süreçler düşünür için bir yok oluşun, modern toplumlar için bir tıkanmışlığın bu anlamda varoluşsal bir sorgulamanın kaynağı durumundadır. Baudrillard, sınır tanımayan teknolojik ilerlemelerle sanal bir dünyanın hegemonyası altına girdiğimizi, kitle iletişim araçlarıyla gerçekliğe ilişkin algılarımızın geri döndürülemeyecek şekilde deformasyona uğradığını, medyanın kendi fonksiyonlarının ötesine geçerek toplumsal yapıyı yeniden ve çok farklı temellerde inşa ettiğini iddia etmektedir.

Baudrillard, günümüz dünyasında olup biten her olayın artık ekranlarda gerçekleştiğini ve bu anlamda kitlelerin kendilerine gönderilen iletiler ve imgeler aracılığıyla eleştiri yetisini kaybetmiş olduğunu dile getirmektedir. Bu düşüncesinden hareketle düşünürün Körfez Savaşı hakkındaki söylemleri ve savaşın gerçekten yaşanıp yaşanmadığına ilişkin keskin ifadeleri de onun ün kazanmasına sebep olmuştur. Baudrillard'ın bu savaş hakkındaki yorumları, kitle iletişim araçları vasıtasıyla her yeri kuşatan imgelerin gerçekliğinin koşulsuz olarak kabul edilişi ve insanların gerçek olanla imgelerinin ayırımına hiçbir şekilde varamadığı bir duyarsızlıkla yaşananları sanallığın içinde değerlendir(eme)mesi ile ilişkilidir.

Genel hatlarıyla, Baudrillard felsefesi, “simülasyon”, ”simülakr”, ”gerçeklik”, ”hiper-gerçeklik”, “yabancılaşma” gibi kavramlarla şekillenmektedir. Düşünürün özgün bir

şekilde açılmış olduğu bu kavramlar, teknolojik dünyayla birlikte dönüşen, toplum yapısına ilişkin her türlü olay ve olgu hakkında yapmış olduğu çözümlemelerde sıkça gündeme gelmektedir.

Baudrillard'ı okurken, onu farklı ve kendine özgü bir düşünür olarak değerlendirmemiz mümkündür. Şöyle ki çalışmalarında kullanmış olduğu dil, üslup ve düşüncelerini aktarma şekli kendisini yaşadığı dönemde farklı bir yere taşımaktadır. O dönemlerde dünya savaşlarının yaşanması tüm toplumları etkilemiş ve yaşanan savaşlar sonuçları itibariyle toplumsal hayatı, kurum ve kuruluşları, gelenek ve değerleri büyük bir dönüşüm içerisine sokmuştur. Bu sosyal olaylara bağlı olarak eleştirel düşünceler de farklılaşmıştır. Baudrillard, düşünceleriyle felsefi anlamda büyük etki bırakmış Foucault, Lyotard, Guattari, Deleuze ve Derrida gibi önemli isimlerin içinde bulunduğu Fransız postyapısalcıların öne çıktığı böyle bir dönemde yaşamıştır. Postmodern düşünürler arasında anılan, ancak kendisinin bu değerlendirmeyi kabul etmediği düşünür hakkında Adanır, onun postmodern bir düşünür olarak anılmasının ve bu kategoriye indirgenmeye çalışılmasının en önemli nedeninin kullanmış olduğu üslup ve ele aldığı konuları aktarma şekli olduğunu belirtmektedir (Adanır,2010,29). Baudrillard, çalışmalarında akademik bir dilden ziyade sıklıkla ironilere ve metaforlara başvuran, bu anlamda anlaşılması güç hale gelen bir düşünürdür.

Düşünceleriyle büyük etki uyandıran ve ismini sıklıkla duyuran bir düşünür olarak karşımıza çıkan Baudrillard, kendine özgü üslubuyla ve ortaya koymuş olduğu özgün kavramlarla sentezlemiş olduğu teorisinde, içinde yaşanan çağın karakterini “anlam” ın yitilmesiyle ilişkilendirmektedir. Düşünsel sürecinin odağı olan batı kültürünün, teknolojik dünyada gelmiş olduğu noktayı çözümlemeye çalışırken, sözünü ettiğimiz kendine has kavramların ve bu kavramların ifadesinde geliştirmiş olduğu dilin karmaşıklığı, onu anlaşılması güç bir filozof olarak karşımıza çıkarmaktadır. Bu bağlamda birçok düşünürün hem ilgi odağı haline gelmiş hem de çeşitli eleştirilerine hedef olmuştur. Baudrillard düşüncesinin anlaşılmasını sağlamak adına düşünce sisteminin, kendi geliştirmiş olduğu dil yetisi bağlamında karşılaşılan bir takım güçlüklerin ve maruz kaldığı eleştirilerin belirtilmesi, onu okurken kendisine ne şekilde yaklaşmamız gerektiği konusunda bize fayda sağlayacaktır.

Baudrillard'ı anlamamanın güçlüğü, aslında içinde bulunduğumuz teknolojik çağı ve bununla birlikte batı medeniyetini, moderniteyi, küreselleşme ve toplum yapısını

etkileyen üretim-tüketim ilişkilerini, yine bu dönemde iletişimi sağlayan aktarım araçları olarak etkin rol üstlenen kitle iletişim araçları ve medyayı çözümleme girişiminde sıklıkla başvurduğu metaforlarla ilişkilidir. Düşünürün kullanmış olduğu dil, tanımlarını yapmış olduğu kavramları açık bir anlamla bize iletmez. Bu sebeple kendisi fazlaca tartışmalı bir düşünür olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir ironi ustası olarak değerlendirilen Baudrillard, çoğunlukla da sert eleştirilere maruz kalmaktadır. Baudrillard'ı doğru okuma ve anlayabilme konusunda sıkıntı yaratan durumlardan bir diğerini de Adanır şu şekilde ifade etmektedir:

“Baudrillard’ın sözünü ettiği ve eleştirdiği toplumlarla, bizim gibi toplumların aynı tarihsel toplumsal süreçlerin içinden geçemedikleri olgusu çoğu kez unutuluyor. Aynı dünyada yaşamakta olduğumuz doğru ancak aynı tarihsel, toplumsal, kültürel, düşünsel ve duygusal süreçlerden geçmekte olmadığımız da bir o kadar doğru. Dolayısıyla bu farklı tarihsel toplumsal süreçler dil konusunda önemli sorunlarla karşılaşılmasına yol açıyor(...) Baudrillard tanımını yaptığı gerçeklik evrenini tüketip, simülasyon evrenine geçmiş bir dünya ( Modern toplumlar) ile ilgili bir dil yetisi üretip, kendini bununla ifade ederken; Türkiye gibi henüz gerçeklik evrenini tam olarak oluşturamamış ( Modern olmayan ya da modernleşme sürecini henüz tamamlayamamış toplumlar), dolayısıyla da simülasyon evrenine oldukça uzak bir konumda bulunan bir ülke ve benzerlerinde birinci için geçerli olan sözcük ve kavramların burada aynı karşılıklara sahip olamayacağı açık değil mi?” (Adanır, 2011’den akt. Güzel, 2015, 66)

Baudrillard’ın çalışmaları genellikle kendisini eleştirenler tarafından kaotik olduğu yönünde değerlendirilmiş ve birçokları tarafından hafife alınmış, önem verilmemiştir. Örneğin bu eleştirilerden biri Sokal tarafından şu şekilde ifade edilmektedir:

“Baudrillard’ın eserlerinde bilimsel terimlerin bolca ve anlamlarına hiç özen gösterilmeksizin ve dahası açıkça alakasız oldukları bağlamlarda kullanıldıklarını görüyoruz. Tüm bunları isterseniz birer mecaz olarak okuyabilirsiniz tabii; bu sefer de sosyoloji ve tarih üzerine bayat gözlemlere bir hikmet kazandırma çabası haricinde hangi işe yaradıklarını anlamamız olağanüstü zor olacaktır. Dahası, bilimsel terminoloji yine yalapaşap tutumla bilimde yeri olmayan kelimelerle karıştırılmış halde. Tüm bunlardan sonra insan ister istemez onu sarmalayan sözlü cila döküldüğünde Baudrillard’ın düşüncesinden geriye ne kalacağını merak ediyor.” (Sokal, Bricmont, 2013,178)

Baudrillard’ın odaklanmış olduğu konular hakkındaki çözümlemelerinin, birçok kişi tarafından anlaşılamayacak derecede karmaşıklığa sahip olduğu düşünülürken; tüketim olgusu üzerindeki çözümlemeleri ve postmodern kültürlerin yükselişi konusunda göstermiş olduğu öngörü onu yaşadığı dönemde önemli bir yere getirmiştir (Gane,2008,28). Baudrillard’ın klişe açıklama kalıplarından uzaklaşarak, neredeyse yaşamın her alanına ilişkin radikal, kışkırtıcı ve meydan okuyucu eleştirileri, onun farklı bir düşünür olarak tanınmasına sebep olmuştur. Oluşturmuş olduğu terminoloji kendisinin ne şekilde konumlandırılacağı konusunu sıkıntılı bir hale getirse de aslında

Baudrillard'ın içinde yaşamış olduđu dünyayı kuramsal bir hale getirip, kendi oluřturmuř olduđu kalıplara uydurmaya alıřmak gibi bir derdi olmadıđını syleyebiliriz. Düşünür içinde yaşadığı dünyayı, toplumları ve insanları baz alarak, onların salt istatistik veriler dođrultusunda deđerlendirmeler yapılp, düşünceler üretilebilecek nesneler olmadığı düşüncesindedir (Adanır, 2010,30). Sahip olduđu bu bakış açısını farklı bir anlatım tarzıyla dışa vuran bir düşünür olarak karřımıza çıkmaktadır.

Baudrillard'ın simülasyon teorisi, onun batı düşüncesine karřı tutumu ve içinde yařanılan dünyanın ruhsuzluđuna dair bir eleřtiri niteliğindedir. Kendine has kavramlarıyla da (simülasyon, simülakr, sanal, hiper-gereklik) ađın insanını umutsuzluđa ittiđini düşündüđu batı modernizminin kritiđini yapar. Baudrillard'ın düşünsel sürecinde beslenmiř olduđu kaynaklardan biri, kendisinin erken dönem yazılarında izlerine rastlanılan Nietzsche'dir. Düşünür, Nietzscheci bir yaklařımla dünyanın büyüsunün bozulma sürecine ait basamakları, batı dünyasında “gereklik” (reality) kavramının dönüřümü řeklinde ele alarak, nihayetinde gerekliđin ötesinde bir durumu iřaret eden “hiper-gereklik” kavramını ortaya koyacak řekilde işlemektedir (Güzel,2015,66). Baudrillard için enformasyon ađında nesnelere ait anlamlar yine enformasyon teknolojileri sayesinde evrilerek bambařka bir boyuta geçmekte ve birbiri ierisinde kaynamaktadır. Nietzsche düşüncesinde büyük önem arz eden “hakikat” ve “yanılsama” kavramları, Baudrillard perspektifinde enformasyon teknolojilerinin ve kitle iletiřim araçlarının hâkimiyet alanında olduđu geç-kapitalizm ve postmodern dünyaya karřı kullanılan kavramlar haline gelmiřtir (Dađ, 2011,85).

Erken yazılarında felsefi anlamda Nietzsche'den etkilenen düşünürün, yine erken dönemlerine ait alıřmalarında eleřtirel yapısalcılık geliřtirme gayretinde olduđu ve projelerinde de Henri Lefebvre ve Roland Barths'dan etkilendiđi görülmektedir. İlerleyen süreçte Baudrillard konumunu, sembolik düzeni, ađdař batı kültürünü karakterize eden simülasyon düzeniyle karřıt hale getiren bir zemine oturtma yoluna gitmiřtir. Bunun sonucu olarak, *Sembolik Deđiř Tokuř ve Ölüm*, sonrasında *Ayartma*, *Simülakr ve Simülasyon*, *Ölümcül Stratejiler*, *Kötülüđün řeffaflığı*, *Son Yanılsaması* gibi alıřmalarını ortaya koymuřtur. Baudrillard'ın daha yakın zamanlı yazılarına bakıldıđı zaman da, ađdař kültüre ait aşırı paradoksları özümleme yoluna gittiđi görülmektedir (Gane,2008,34).

Baudrillard düşüncesinin ortaya çıkmasında Nietzsche'nin yanında Marksist teorinin de önemli bir kaynak olduğunu belirtmek gerekmektedir. Baudrillard simülasyon teorisiyle çağdaş kültüre karşı yapmış olduğu eleştirel analizinde Marx'daki yapısalcılıktan da etkilenmiştir. Erken dönem çalışmalarında kapitalist kültürde sembollerin kullanımlarına dair Marksist bir yaklaşımda bulunmuştur. Ancak daha sonrasında *Üretimin Aynası*, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* adlı çalışmalarında Marksist anlayışa eleştiriler getirdiği, onu modern kültürün ortaya koyduğu bir ideoloji olarak değerlendirdiği görülmektedir. Baudrillard modern dönemde ortaya çıkan gelişmelerin hiçbirini gelişim olarak kabul etmezken, tam aksine batı modernizminin ortaya çıkardığı tüm sonuçları başarısızlığın simgesi olarak nitelendirmektedir (Güzel, 2015,67).

Baudrillard'ın düşünce sistemini ağırlıklı olarak simülasyon kavramı üzerinden değerlendirme yoluna gittiğimiz bu çalışma, iki bölümden oluşmakta ve teknolojinin egemen olduğu bir dünyanın kitleler üzerindeki etkilerini ortaya koymaktadır.

Çalışmanın birinci bölümünde Baudrillard'ın düşüncesini ve ortaya koymuş olduğu simülasyon kuramını kavrayabilmek adına, kurama ilişkin anahtar niteliğindeki kavramlar açıklanmaya çalışılmıştır. Baudrillard düşüncesine ait temel kavramlar açıklandıktan sonra, kendisinin teknik ilerlemelere paralel olarak değişen toplum yapısı ve dünya düzenine ilişkin yapmış olduğu çözümlemeleri ve modernliğe karşı eleştirilerini anlaşılır kılmak için modern döneme ve sonrasında modernliğin eleştirisi olarak ortaya çıkan postmodern duruma ilişkin genel özelliklere de yer verilmiştir. Zamanla değişen dünya görüşlerinin toplum yapısını ne şekilde değiştirdiğini, bireyler üzerindeki etkilerini ve gündelik hayatı ne şekilde yönlendirdiğini göstermek açısından modernizm ve postmodernizm düşünceleri önem taşımaktadır. Bu dönemlere ilişkin genel özellikler aynı zamanda postmodern bir düşünür olarak anılan ancak kendisinin bu etiketi kabul etmediği düşünürün, mevcut tartışmalarda ne tarafta durduğuna netlik kazandırmak açısından önemli görülmüştür.

Çalışmanın ikinci bölümü ise Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde teknolojik dünyayla ilgili yapmış olduğu çözümlemeleri içermektedir. Baudrillard perspektifinde ileri teknolojinin sunmuş olduğu imkânlarla vücut bulan simülasyon evreninde kitle iletişim araçlarının rolü, teknolojinin insani eylemler üzerindeki belirleyiciliği açıklanmaya çalışılırken, aynı zamanda gerçekliğini yitirmiş bir dünyada teknolojinin yok edici gücüyle ilgili çözümlemelere yer verilmiştir.

## **Çalışmanın Konusu**

Bu çalışmada Fransız düşünür Jean Baudrillard'ın XX. Yüzyılda ortaya koymuş olduđu *Simölasyon Kuramı*, gelişen ve gelişmekte olan teknolojinin çağdaş batı toplumları üzerindeki etkisi ve bununla birlikte postmodern dünyada meydana gelen köklü değişiklikler üzerinde durulmuştur. Düşünürün vermiş olduđu eserler ve Simölasyon Kuramı üzerinden teknolojinin ve çağdaş kitle iletişim araçlarının kullanımı, bu unsurlarla olan ilişkide gerçekliğin ne şekilde dönüştüğü, teknolojinin insani ilişkiler ve toplumsal hayatı etkileyen yönlerinin ne olduđu ve yaşam pratiğini nasıl etkilediği tartışılırken, filozofun simölasyon kuramına ilişkin oluşturmuş olduđu kavramsal çerçevenin rehberliğinde günümüz dünyasının ne şekilde ele alınması gerektiği soruşturulmaktadır.

## **Çalışmanın Önemi**

Modern dönemle başlayıp günümüze kadar geçen süre zarfında teknik alandaki gelişmelerin, küreselleşme ile değişen koşulların insani eylemler ve toplum yapısı üzerindeki belirleyici rolü yadsınamaz. Bu anlamda, her geçen gün ilerleme kaydeden teknolojinin, bununla birlikte bireylerin gündelik hayatlarında sürekli etkileşim içerisinde olduđu kitle iletişim araçlarının toplumsal yaşamı, insanlar arasındaki ilişkileri biçimlendirme gücü, bu unsurların ele alınıp değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır. Baudrillard'ın da simölasyon kuramı ile birlikte içinde bulunduğumuz teknoloji çağını sorgulama şekli, XX. Yüzyılda filozofu önemli bir yere taşımıştır.

İçinde yaşadığımız zamanda teknolojinin her anlamda bağlayıcı bir unsur olarak karşımıza çıkması ve yaşam pratiklerini yönlendirmesi üzerine teknolojinin doğasıyla ilgili yapılan değerlendirmelerde, Baudrillard'ın özgün kavramlarının ve ortaya koymuş olduđu simölasyon kuramının önemli bir yere sahip olduđu düşünülmektedir. Baudrillard, çalışmalarında kültürel sorunlar ve toplum hayatı üzerinde yoğunlaşırken hızla gelişen ve giderek yaygın hale gelen, çağımızda egemen bir güç olarak kendini gösteren teknolojiyi de gerçeklik kavramı ile bağlantılı bir şekilde sorgulama yoluna gitmiştir. Aynı zamanda medya, kitle iletişim araçları, küreselleşen dünya ile ortaya çıkan tüketim toplumu, sanal bir düzlemde gerçekleşen her türlü olay üzerindeki eleştirel analizleri, ileri teknolojilerin egemenliği altındaki dünyayı sorgularken teknolojinin olumsuz yönleri üzerinde de bir farkındalık yaratmaktadır. Dolayısıyla bu

alışma, Baudrillard'ın radikal düşüncelerinin ve XX. Yzyılın ses getiren kuramlarından biri olan simlasyon kuramı erevesinde teknoloji dnyası ile ilgili tasvirlerinin, iinde yaşıadığımız dnya hakkında farkındalık yaratacağına ve teknolojinin yok edici bir güce sahip olup olmadığı konusundaki dşüncelere yön vereceğine inanılarak gerçekleştirilmiştir.

### **alışmanın Amacı**

alışmanın amaçları şu şekilde sıralanabilir:

- Baudrillard'ın ortaya koymuş olduğı Simlasyon kuramı ve bu kurama ilişkin temel kavramları dikkate alınarak, bu erevede teknolojik bir dnyanın iinde yaşamlarını sürdüren insanların, teknoloji toplumlarının, teknik ilerlemeler ve medya kollarının etkisi doğrultusunda değışen yaşam pratiklerini değıerlendirmek.
- Teknik alandaki ilerlemelerle değışen dnya görüşünün toplumsal yaşamı ne şekilde değıştirip biçimlendirdiğinin anlaşılması ve günümüz dnyasının yorumlanabilmesi adına modern ve postmodern dönemlere ilişkin genel özelliklerin etkilerini göstermek.
- Felsefe tarihi boyunca tartışma konusu olmuş gerçeklik kavramının Baudrillard felsefesinde ne şekilde dönüştüğünü göstermek.
- Teknolojik dnyadaki gerçeklik tartışmalarına ilişkin Baudrillard'ın simlasyon kuramının etkisini ortaya koymak ve bu bağlamda teknolojinin egemen olduğı bir dnyada, özellikle de Batı dnyasında kitlelerin teknoloji ile nasıl bir ilişkide olduğunu göstermek.
- Baudrillard felsefesinin temel kavramları olarak karşımıza çıkan, nesne, özne, simlakr, simlasyon, gerçeklik, hiper-gerçeklik gibi kavramların günümüz dnyası ile ilişkisini açıklamak.
- Baudrillard'ın gerçeklik ilkesinin yitirildiğine dair iddiaları bağlamında teknolojinin yok edici bir doğaya sahip olup olmadığını sorgulamak.

### **alışmanın Yöntemi**

alışma Baudrillard'ın simlasyon kuramı ve bu kurama ilişkin kavramların rehberliğinde yapmış olduğı teknoloji kritiğini ortaya koymaktadır. Baudrillard'ın

teknolojik dünyaya ilişkin eleştirel tarzdaki analizi ortaya koyulurken, günümüz dünyasına ilişkin değişimlerin kavranabilmesi adına modern ve postmodern dönemlerin de ele alınması, gerekli hale gelmiştir. Bu bağlamda öncelikli olarak Baudrillard'ın kendi metinlerine yönelik literatür taraması yapılmıştır. Düşünürün Fransızcadan çevrilen eserleri tedarik edilmiş, bununla birlikte Baudrillard ve ortaya koymuş olduğu kuram üzerine yazılmış başka eserler ve makaleler de dikkate alınarak çalışma yürütölmeye çalışılmıştır. Aynı şekilde modern ve postmodern dönemleri anlatan kaynakların da taraması yapılarak, çeşitli yazarlara ait eserlere başvurulmuştur.

Çalışmamızın konusu olan isim Baudrillard'ın kendine özgü ortaya koymuş olduğu kavramlar çerçevesinde şekillenen düşüncesinin ve simölasyon kuramının anlaşılması için çalışma boyunca filozofun kendisine ait eserler dikkate alınarak bu metinlere öncelik verilmiştir. İlerleyen süreçte Baudrillard felsefesine ilişkin incelemeler ve makaleler, yine Baudrillard'ın düşüncesiyle yakın olan başka düşünürlerin yorumları da göz önünde bulundurulmuştur.



## **BÖLÜM 1: GENEL HATLARI İLE BAUDRİLLARD DÜŞÜNCESİ VE TEMEL KAVRAMLARI**

Deleuze'un "Felsefe kavramlar oluşturmak, keşfetmek, üretmek sanatıdır" (Deleuze - Guattari, 2001, 12) sözünden hareketle; felsefe tarihi boyunca filozofların düşüncelerini aktarırken yapmış olduğu işin bir kavram işçiliği olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Herhangi bir düşünürü doğru okuyabilmek ve anlayabilmek, onun felsefesini ortaya koyarken kullanmış olduğu kavramları ele alıp değerlendirmekle mümkün hale gelebilmektedir. Öyle ki bir filozof kullanmış olduğu kavramlara kendi felsefesinin anlamını yükler. Çalışmamızın konusu olan Baudrillard da, felsefesini yansıtan simülasyon teorisiyle, bu teoriye ilişkin kullanmış olduğu özgün kavramlarla ismini duyurmakta ve oluşturduğu terminoloji ile güncel dünyaya karşı eleştirilerde bulunmaktadır. Dolayısıyla batı modernizmini merkeze alarak teknolojik dünyanın tasvirini yapma çabasındaki düşünürün fikirlerine ilişkin kavramları detaylı bir şekilde ele almak, yapmış olduğu felsefeyi anlamak manasına gelebilir.

### **1.1. Simülasyon ve Simülakrlar Düzeni**

Baudrillard'ın çalışmalarında uzun süre konu edindiği, sonrasında kurama dönüştürdüğü ve XX. Yüzyılda büyük bir yankı uyandıran simülasyon kuramı, kendisinin de içinde yaşadığı Batı uygarlığının modernizmle gelmiş olduğu son nokta üzerine yaptığı eleştirel bir çözümleme teorisidir. Baudrillard ortaya koymuş olduğu bu teori ile içinde yaşanılan evrende gerçekliğin yok oluşunun sinyallerini vermektedir. Bu yok oluşu batı uygarlığı üzerinden anlatarak batının kendi gerçekliğini kaybettiğine ve buna bağlı olarak kendi içerisindeki çöküşüne dikkat çekmektedir. Onun perspektifinden içinde yaşanılan sistemi değerlendirdiğimizde; sanal bir gerçekliğin hegemonyası altında, çağın insanların sezgisel bir şekilde imgeler, imajlar aracılığıyla büyük bir boşluğun içine sürüklendiğini görmekteyiz. Bu boşluk ise var olan şeylere ait anlamların içinde eridiği ve birbirine karışarak kaybolduğu bir yer olarak karşımıza çıkmaktadır. Özetle Baudrillard hiper-gerçek bir dünyanın vücut buluşunu gözler önüne sermektedir. Bir model olarak görünen batı toplumunun geç kapitalizm ve modernizm ile birlikte gelmiş olduğu durumu ve bununla birlikte kendi içindeki çöküşünü eleştirirken, ortaya koymuş olduğu simülasyon kavramı, onun felsefesini anlamamızı sağlayan anahtar bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

Baudrillard'ın 'kuramsal şiddet' olarak da anılan simülasyon kuramını net bir şekilde kavrayabilmek ve yapmış olduğu analizi anlayabilmek adına bu teorinin temelini oluşturan anahtar kavramların tanımlarını vermek faydalı olacaktır:

**“Simülakr:** Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm

**Simüle etmek:** Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak.

**Simülasyon:** Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi.” (Baudrillard, 2017, 7)

Baudrillard'ın kendi ifadesi ile; “Bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hiper-gerçek yani simülasyon denilmektedir.” (Baudrillard, 2017, 13-14) Düşününün kendisinin yapmış olduğu tanımlardan ve bu kavramları kullanımından hareketle Descartesçı manada açık seçik bir simülakr-simülasyon tanımı ortaya koymak güç görünmektedir. Bu kavramları açık kılabilme adına sözlüklere müracaat edildiğinde şu şekilde tanımlamalar da karşımıza çıkmaktadır:

“Simülakrum [ İng. simulacra; Fr. simulacra].Postmodern düşüncede, orijinal olmayan bir kopyanın kopyasına verilen ad.

Çağımızda imajın, taklit ya da simülasyonun gerçekliğin yerini aldığını söyleyen Baudrillard'a göre, artık gösterge gösterilen, kopya orijinal, imaj gerçeklik ikiliğinin aşılması gerekmektedir. Ona göre, bundan böyle imajlar bir dış gerçekliğe bağlanmazlar, kopya orijinaline götürülemez, harita araziye tekabül etmez. Simülasyonun bir arazinin, maddi gerçekliği olan bir varlığın taklidi ya da kopyası olmadığını söyleyen Baudrillard için, simülasyon ve simülakra orijinal ya da gerçeklik olmadan, bir gerçekliği modelleriyle yaratmayı ifade eder. Gerçek ile model, orijinal ile kopya arasında hiçbir fark kalmamıştır.” (Cevizci, 1999, 775-776)

Bu kavramları etimolojik olarak ele aldığımızda ise karşımıza simulacrum, simulare ve similis kavramları çıkar. Bunlardan simulacrum, “benzerlik, imge, biçim, temsil, portre” anlamlarına gelir ve “benzerini yapmak, taklit etmek, kopyalamak, temsil etmek” anlamına gelen “simulare” kavramına bağlanır. Simulare, “gibi, andıran, aynı türden” anlamlarına gelen “similis” kökünden gelir (Etymonline.com, 2019).

Simülasyon (simulation) kavramı ise XIV. Yüzyıl ortalarında “yanlış gösteri, yanlış meslek” anlamında kullanılırken, eski Fransızcada “mış gibi yapmak” anlamında da karşımıza çıkar. “Simulation” doğrudan Latince “taklit, yalandan yapma, yanlış gösteri, ikiyüzlülük anlamına gelen simulationem’ den gelmektedir. “Simulationem” kavramının kökü ise “taklit etmek” anlamına gelen “simulare” ye bağlanır. Simulare geçmiş zaman kökünden gelen bir fiil ismidir. Daha önce belirtildiği üzere bu kavramın

kökü de “similis” den gelmektedir. 1954 yıllarından itibaren, “Deney ya da eğitim amaçları için kullanılan bir model ya da maket” anlamında da kullanılmaktadır (Etymonline.com, 2019).

Sonuç itibariyle kökensel, etimolojik bir tahlil bizi taklitle götürmektedir. Baudrillard’da ise simülasyon kavramının bu kadar açık olmadığını söylemek mümkündür. Onun bu kavramı ortaya koyma amacı, modeller vasıtasıyla vücut bulan, tekrar eden yeniden üretimlerin (kendisi zaten kopya olan şeyin kopyasının) gerçeğin kökenini ortadan kaldırışını ve bu yok oluş ile aslında yine gerçeğin kopyalar üzerinden yokluğunu gizlemeye çalışmasını ifade etmektir. Simülasyon gerçeğin köklerinden ayrılmasıyla gerçekliğin ötesinde bambaşka bir alan yaratmakta ve burada hakikat yerini imge ve imajlara bırakmaktadır. Bu kopuş da sanal bir gerçekliğin kapısını açmaktadır.

Baudrillard gerçeğin modeller aracılığı ile yokluğunu gizlemeye çalışma durumunu, daha net bir ifade ile gerçeğin ilkesini kaybederek ortadan kaybolma durumunu, “gizlemek” ve “simüle etmek” kavramları üzerinden ifade yoluna gitmiştir:

“Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir. Ancak bu olay sanıldığından daha da karmaşıktır. Çünkü simüle etmek ‘-miş’ gibi yapmak değildir.” (Baudrillard, 2017, 15)

Simüle etmenin “-miş” gibi yapmak olmadığını ifade eden Baudrillard’ın gözünde şu an içinde yaşanan düzende gerçek gizlenmekte değil simüle edilmektedir. Simüle etmenin “mış” gibi yapmaktan farklı bir durum oluşunu da kendi vermiş olduğu hastalık örneği üzerinden açıklamaktadır. Hasta olduğunu söyleyen karşısındakini bu duruma inandırmaya çalışır. Yatağa uzanıp hastaymış gibi yaparak karşısındakinin buna inanmasını bekler. Böyle bir durumda kişinin gerçekten hasta olup olmadığı birkaç tetkikle saptanabilmekte ve nesnel nedenleri belirlenebilmektedir. Diğer taraftan hastalığı simüle eden kişiyi ele alacak olursak, onun hastalık belirtilerini üretebildiğini görürüz. Böyle bir durum gerçekliği farklı bir boyuta taşımaktadır. Çünkü hastalık böyle bir durumda doğal bir olgu olma özelliğini kaybetmiştir. Kişinin hasta olup olmadığı üzerinde bir saptama yapmak imkânsız hale gelmektedir. Bunun sebebi ise hastalığa dair gerçekliğin işlemsel bir boyut kazanarak (sözde hastanın hastalığa ilişkin belirti göstermesi), gerçek olanla simüle edilen arasındaki ayrımı gösterecek olan niteliklerin artık fark edilemez oluşudur. Bu gerçekliğin evrilmesi, başka bir boyuta geçmesi ve

kendine yabancılaşması durumudur. Gerçek, göndereninden bağımsız bir hal almıştır ki bu da hiper-gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır.

Baudrillard, simülasyon ile birlikte düş gücünün de yitirildiğini söyler. Böyle bir durumda artık gerçek ve sahte olan, gerçek ve düşsel olan arasında herhangi bir fark olmayacaktır.

“Bundan böyle bir varlıkla çeşitli görünüşleri; gerçekle gerçek kavramına özgü bir yansıtmadan (metafizikten) söz edilemeyecektir. Bundan böyle gerçekle gerçek kavramı arasında düşsel bir beraberlik kurabilmek de mümkün olmayacaktır. Çünkü genetik minyatürleştirmeye ancak simülasyon evreninde karşılaşılmaktadır. Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Böylelikle gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır.” (Baudrillard, 2017, 14)

Baudrillard’ın perspektifinden baktığımızda imgeler, imajlar aracılığıyla gerçeğin kendine yabancı hale geldiği bir sistemde kişilerin de artık gerçek olan ve semboller arasındaki ayrımı kavrayabilme yetisinden yoksun olduğunu söylemek mümkündür. Bu ciddi bir kopuştur ve böyle bir kopuş hiper-gerçek bir dünyada kitlelerin de sembolik topluluklar olarak yer edinmesini sağlamaktadır. Buna bağlı olarak kişiler taklit toplumunun üyesi haline gelmektedirler. Artık insanlar toplumsal sembolik ilişkilerle var etmektedirler. Sanal bir gerçeklik evreninde toplumların da gerçeklik ilkesini yitirdiğini iddia eden Baudrillard onların böylelikle düşlerini kaybettiğini de vurgulamaktadır. Bu durum ise bireylerin hiper-gerçek bir dünyayı yine imgeler üzerinden değerlendirebilir olması ve mevcut sisteme bu şekilde ayak uydurmak zorunda kalmasıyla gerçekleşmektedir. Tasvir edilen dünyadaki ilişkiler şu şekilde gerçekleşmektedir:

“Bireyler kendi yaşamlarıyla birlikte içinde yaşamakta oldukları doğa, çevre ve dünyayı da tüketmeye programlanmış varlıklara benzemektedirler. Burada çelişki gibi görünse de bir tür kapalı toplumdan söz etmek mümkündür. Bu toplumsal yapıda sistem değişmeyen kurum ve kuruluşlar vs. üstüne oturma aşamasına geldiğinden bireyler dünyaya geldikleri andan itibaren tüm yaşamları boyunca bu kurumlar, kuruluşlar vs.’nin varlıklarını sürdürmelerine hizmet eden canlılara dönüşmektedirler. Baudrillard’ın deyişiyle bu toplumda sonuçlar nedenlerden önce gelmektedir. Her şey yazgısal bir görünüme sahip olmakla birlikte her şeyin rastlantısal bir şekilde olup bittiği izlenimi yaratılmaya çalışılmaktadır. Oysa bireylerin bu toplumsal yaşam stilini kabul etmekten başka seçenekleri yoktur.” (Adanır, 2010, 53)

Simülasyon evreninde toplumun parçası olan bireyler artık değerlerini de kaybetmektedirler. Değerlerinden uzaklaşmış bireyler ise sadece yaşamını idame ettirmek adına rutin olarak yapmaları gereken şeyleri eyleyen, sistem içerisinde adeta birer robota dönüşen varlıklar haline gelmektedirler. Böyle bir yaşam da anlamdan

uzak, içi boş bir yaşamdır. Baudrillard, bireylerin anlamdan bu denli uzaklaşmasını sağlayan simülasyon evrenindeki durumu da yaşam simülasyonu olarak değerlendirmektedir (Adanır, 2010, 53).

Simülasyon, Baudrillard düşüncesinin bütününe etki eden ve onun modernizmin dünya anlatısına karşı yapmış olduğu eleştirel analizinde, teknolojinin tahakkümü altındaki birçok alanla ilgili (kültür, ekonomi, sanat, politika vb.) mevcut değişimleri anlatmasında en temel kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Simülasyon üzerine tıptan, ordudan ve dinden örnekler veren düşünür, bu alanları simülasyonun en yaygın olduğu alanlar olarak görmektedir. Simülasyonun bu alanlar üzerindeki etkisini Baudrillard'ın vermiş olduğu örnekler üzerinden anlatmak konuyu daha anlaşılır kılacaktır.

Yukarıda Baudrillard'ın hastalık örneği üzerinden gerçek ile simüle edilen arasındaki ayrımı belirleyecek niteliklerin artık fark edilemez hale gelişinden ve gerçekliğin işlemsel bir boyut kazanarak bambaşka bir boyuta geçtiğinden bahsetmiştik. Hastalık simülasyonu hastalığa dair belirtilerin üretilerek, kişinin hasta ya da sağlıklı olduğu konusunda herhangi bir belirlemenin imkânsız hale gelmesine neden olmaktadır. Böyle bir durum içerisinde Baudrillard'ın deyiimiyle psikoloji ve tıbbın eli kolu bağlanmaktadır. Çünkü hastalığa işaret eden belirtilerin üretilir hale gelmesi onun doğallığını bozarak bize her türden hastalığın simülasyonunu düşündürebilmektedir. Netice itibariyle gerçek hastalıkların tedavisiyle ilgilenen ve hastalıkların nesnel nedenlerinin belirlenimi sayesinde hareket eden tıbbın hastalık simülasyonu karşısında pek de anlamı kalmamaktadır. Baudrillard, buna benzer bir durumla orduda da karşılaşıldığını vermiş olduğu deli ve deli simülatörünün birbirinden ayıramayışı örneğiyle açıklamaktadır. Örnekte askerlik yapmamak için delilik belirtileri gösteren bir kişi söz konusudur. Bu kişide artık normal – deli ayrımı ortadan kalkmıştır. Çünkü Baudrillard'ın kendi deyiimiyle “Deliyi bu kadar iyi taklit edebilen biri herhalde gerçekten delidir.” (Baudrillard, 2017, 17) Baudrillard bu durum karşısında simülasyonun orduyu da aciz bırakabilme gücünü vurgulamaktadır. Bu acizliğin sebebi ise yine karar verme aşamasında nesnel ölçütlerin yokluğunun ilgilileri büyük tereddüde sürüklemesidir.

Simülasyonun dini anlamda da büyük bir etki yarattığını söyleyen Baudrillard, bu alana ilişkin simülasyon olayına da imgeler ve ikonlar aracılığıyla tanrısal gücün yeniden canlandırılabilirliği ile açıklama getirmektedir:

“Batı bu yeniden canlandırma olayının önemine ya da göstergenin derin bir anlama sahip olabileceğine, bir göstergenin bir anlamın yerini alabileceğine ve bir şeylerin –bu tabii ki Tanrıdır- bu değiş tokuşun gerçekleşmesini sağladığına tüm kalbi ve iyi niyetiyle inanmaktadır.” (Baudrillard, 2017, 19)

İkonların, imgelerin gerçeği gizleyerek aynı zamanda gerçeğin yerini alması ve göndereninden bağımsız bir şekilde gerçeklik olarak kabul görmesi tanrısal gücün yerini almalarını sağlamaktadır. İmgelerin etkisi karşı konulamaz mahiyettedir. Böylelikle ikonlar kişilerin zihninde tanrısal bir anlama karşılık gelir ve onların bu inançla hareket etmelerini sağlar. Sonuçta ikonlar, kişilerin zihninde simülasyon aracılığı ile Tanrının yerini almaktadır. İmge ve ikonların simülasyon aracılığıyla ölümcül bir güce sahip olduğuna dikkat çeken Baudrillard; “Tanrı bile simüle edildikten sonra, Tanrıya olan inanç göstergelerine indirgenebildikten sonra gerisini varın siz düşünün!” (Baudrillard, 2017, 19) diyerek simülasyon düzeninde simülakrlar aracılığıyla anlamın için için kayıyor olma durumunun ciddi bir kriz olduğunu vurgulamaktadır.

Baudrillard “bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm” şeklinde tanımladığı simülakrları niceliksel olarak ele alır: Simulakrlar nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen ve çılgınca bir artış gösterip belli bir sistem içerisinde kendi kendinin yerine geçmektedirler. Bu durumu da simülasyonun yeniden canlandırmaya bütünüyle karşı koyan ve bunu da her türden göndereni tersine çevirip yok etme özelliğine bağlayan düşünür, simülasyonun yeniden canlandırma sistemini bütünüyle bir simülakra çevirdiğini söylemektedir. Bununla ilişkili olarak Baudrillard, simülakrlar düzeninde imgelere özgü bazı evrelerden bahsetmektedir. Bu evreleri şu şekilde sıralar:

- “- Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge
- Derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge
- Derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge
- Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imge.” (Baudrillard, 2017, 20)

Baudrillard sıralamış olduğu bu evrelerden ilkinin olumlu bir özelliğe sahip olduğunu söyler. Çünkü imge burada onun tabiriyle bir tür ayin görevini üstlenmektedir. Burada gerçeklik ile aynı özelliklere sahip başka gerçekliklerin aynı şekilde üretilmesi söz konusudur. İkinci evrede imge derin bir gerçekliği değiştirip gizleyerek bir olumsuzluğa işaret etmektedir. Baudrillard bu aşamadaki imgeyi ise kötü büyü türünden bir şey olarak görmektedir. Üçüncü evreye geldiğimizde imgenin bir gerçekliğin yokluğunu gizlemeye çalıştığını ve bu anlamda bir görünümün yerini almaya çalışarak büyüleme aracına dönüştüğünü göstermektedir. İmgenin dördüncü aşamasında ise kendi kendinin

simülakrı haline gelen imgenin görüntü düzeniyle bir ilişkisinin kalmayıp tamamıyla simülasyon düzenine ait bir hal aldığını söylemektedir.

Simülasyon düzenine ait olan imgeler yeniden canlandırmanın sahte bir biçimi olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Şöyle ki, simülakrlar yeniden canlandırmanın çok ötesine geçerek ona karşı bir durum içerisine girerler. Yeniden canlandırma durumunda gösterge ve gerçeklik arasında bir ilişki kurulabilmektedir. Böyle bir durumda yeniden canlandırma taklit ile gerçeğin ilişkisi bağlamında ikisinin de varlığına ilişkin bir göndermede bulunmaktadır. Oysa simülasyon, taklit ile başlayıp sonrasında taklidi aşan bir işlemdir. İmge ile göndereni arasındaki ilişkiyi ortadan kaldırarak göndereni öldürmektedir. Simülasyon aracılığıyla gerçek olanın yerini simülakr almaktadır. Artık gerçek ve sahte arasında herhangi bir ilişkinin kalmayıp birbirinden ayırt edilemediği simülasyon düzeninde simülakrın yalnızca kendi kendinin yerine geçen bir şey olarak yer alması, bizlere bir simülasyon ve simülakrlar çağına girildiğini ve hiper-gerçek bir dünyanın vücuda geldiğini göstermektedir.

Baudrillard, düşüncesinin temelini oluşturan simülasyon kavramını en iyi şekilde anlamamızı sağlayacak olan örneğin bir imparatorluğun ve onun hizmetinde olan haritacıların çizmiş olduğu haritadan bahseden Borges masalı olduğunu söylemektedir. Bu masala göre:

“İmparatorluğun hizmetindeki haritacıların çizdikleri harita sonunda imparatorluğun topraklarına birebir eşit boyutlara sahip bir belgeye dönüşmektedir. Ancak çökmeye başlayan imparatorlukla birlikte lime lime olmuş bu harita parçalarıyla çölde karşılaşan insanlar vardır. Sonuçta bu harap olmuş soyut metafizik güzelliğin, imparatorluğun şanına yakışan bir görünüme sahip olduğu ve eskidikçe gerçeğiyle birbirine karıştırılan sahtesi gibi imparatorluğun da bir leş gibi çürüdükçe özüne yani toprağa dönüştüğü görülmektedir.” (Baudrillard, 2017, 13)

Baudrillard bu masalda, gelinen son noktada haritanın artık gerçek bir araziye karşılamadığını, haritanın simülakr haline gelerek araziden önce geldiğini vurgulamakta ve haritanın önceliğe sahip olduğu bir durumda da arazinin onun sonrasında da gelemeyeceğini ifade etmektedir. Şöyle ki, imparatorluğun çöküşüyle birlikte harita bir gönderene bağlanamamaktadır. Simülasyon kavramını bu masal ile anlaşılır kılmaya çalışan düşünür, buna bağlı olarak hiper-gerçekliğin tanımını yapmakta ve böyle bir sistemde imgelerin göndereninden bağımsız bir hale dönüştüğünü işaret etmektedir.

Simülasyonu anlatmak için Borges masalına başvuran Baudrillard günceliğini kaybetmiş olan bu masalın ikinci basamak simülakrların gizli cazibesine sahip olduğunu

söylemektedir (Baudrillard, 2017, 13). Yine bu bağlamda Baudrillard'ın simülakrları ayırmış olduğu üç düzenden bahsetmek faydalı olacaktır:

“Rönesans'tan bu yana değer yasasındaki değişmelere paralel olarak ortaya art arda üç simülakr düzeninin çıktığı görülmektedir:

- Rönesans'tan sanayi devrimine 'klasik' dönemi belirleyen biçim *kopyalama*
  - Sanayileşme dönemine egemen olan biçim *üretim*
  - Kodun belirlediği güncel evredeyse egemen biçim *simülasyon*dur.
- 1.basamaktaki simülakr doğal değer yasası, 2. basamaktaki simülakr ticari değer yasası, 3. basamaktaki simülakr ise yapısal değer yasasına göre belirlenmektedir.” (Baudrillard, 2002a, 78)

Baudrillard'ın bahsetmiş olduğu simülakrlar düzeninde bunlardan ilki olan *kopyalama*, doğal süreçlere uyumluluk gösteren, iyimser olarak niteleyebileceğimiz ve ideal doğayı yansıtmayı hedefleyen imge, taklit ve kopyalama zeminindeki doğalcı simülakrlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Simülakrların ikinci düzeni olan *üretim* basamağındaki simülakrlar ise üretici, üretken simülakrlardır. Üretken simülakrlar bütün üretim düzenini kapsayarak enerji ve güce dayanan makinelerle somut hale gelen simülakrlardır. Aynı zamanda sınır tanımayarak sürekli yayılma eğilimi içerisindedirler. Simülakrların üçüncü düzeninde yani *simülasyon* basamağında ise karşımıza simülasyon simülakrları çıkmaktadır. Burada bahsedebileceğimiz şey bilgi, model ve sibernetik oyunlardır. Tamamıyla işlemsellik barındıran ve hiper-gerçekliği, mutlak bir denetimi amaçlayan simülakrlardır. Bu üç düzeni düşsellik ile birlikte ele aldığımızda; doğalcı simülakrların ütopya üreten bir düşsellik ile ilişkili olduğunu, üretici simülakrların bilimkurgu üreten bir düşsellikçe bağlandığını söyleyebiliriz. Ancak üçüncü düzende yer alan simülasyon simülakrlarında herhangi bir düşsellikten bahsedebilmemiz imkânsız hale gelmektedir. Bu düzendeki simülakrlar anlamı için için kaynatarak hiçbir düşsellikçe yaşama hakkı tanımamakta ve simülasyon evrenini vücuda getirmektedirler (Baudrillard, 2017, 163-164).

Baudrillard simülasyon kuramı ile simülasyon çağında gerçek ya da hakikate ilişkin bağın kopuşunu ve modellerin göndereninden bağımsız bir hal alarak ondan daha gerçek bir kimlik kazandığına dikkat çekmektedir. Onun simülasyon ile ilgili çözümlemeleri genel anlamda toplumu, kültürü, ekonomi ve politikayı da içine alarak bunun yanında teknoloji ile değişen dünyayı tasvir etme yönündedir. Günümüz dünyası simülasyon ilkesine bağlı olarak onun belirlemiş olduğu kurallara göre işleyen ve ayrımların yok olduğu şeffaf bir yerdir. Baudrillard böyle bir düzende taklitlerden ya da görünüşlerden bahsedemeyeceğimizi, aslı yerine göstergelerinin konmuş olduğu ve



ondan daha gerçek bir hal almış olan bir gerçekten bahsedebileceğimizi söylemektedir. Bu hiper-gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Baudrillard perspektifinde simülasyon evreni her türlü gerçek sürecin yerine işlem görmüş ikizini yerleştiren ve karşıtlıkların ortadan kalkmış olduğu bir evrendir (Baudrillard, 2017, 15).

Hiper-gerçeklikte sürdürülen yaşamın içi boşaltılmış ve anlamdan uzak bir yaşam olduğunu vurgulayan düşünür, simülasyon evreninde bunun da bir yaşam simülasyonu olduğuna dikkat çekmektedir. Öyle ki, simülasyonun hâkim olduğu yerde toplumsaldan değil, onun ötesinde bir şeyden söz edilebilir. Baudrillard bu noktada uyuşmuş kitlelerin varlığına dikkat çekmektedir. Kitle burada toplumsalın içi boş ve kendinden geçmiş biçimini ifade etmektedir. Her şeyin kendini aşmış olduğu düzende artık toplum değil de toplum-ötesinden bahsedebileceğimiz gibi yine politika, ekonomi ve kültür alanlarında da öteye geçme durumu söz konusudur. Daha önce de ifade ettiğimiz gibi simülasyon evreninde her şey içi boşaltılmış ve kendini aşarak öteye geçmiş bir biçim almakta ve anlamları da yine simülasyon ile tepetaklak olmaktadır.

“Bu evren bir görünüm evrenidir yani gerçekliğin egemen olduğu evrende bir biçim ve içeriğe sahip olan göstergeler (gösterge: gösteren/gösterilen) bu evrende içeriklerini yitirmişler ve kendilerine rağmen ya da sözde birer gösterge olarak adlandırılacak birer görünüme dönüşmüşlerdir. Göstergelerin işlevleri vardır, oysa görünümler işlemseldir. Hiçbir anlamları olmadığı halde onlara anlamları varmış işlemi yapılmaktadır. Buna karşın görünümler müstehcen, ayartıcı olabilirler. Çünkü bu evrende geçerli olan hiçbir politik, ekonomik, toplumsal ve kültürel ideolojik ahlak bulunmadığından sistem kendi varlığını (yani bu ahlaksız, müstehcen ancak ayartıcı görünümünü) koruyabilmek için herkesin ahlaksızlaşmasına, müstehcenleşmesine (ve öyleyse ayartıcı olmasına) çanak tutacaktır. Kitle ileti(şi)m araçları bunun için vardır.” (Adanır, 2008, 16)

Burada simülasyon düzeninde müstehcenlik kavramına da açıklık getirmek faydalı olacaktır. Baudrillard’a göre müstehcenliğin kendini gösterdiği yerde herhangi bir oyun ya da sahneden söz edilememektedir. Yani bu durumda bakma eyleminin gerekli kıldığı bir mesafe bilinci yoktur. Örneğin bir olayın, bir haberin kitle iletişim araçları ile bize sunumundaki müstehcenlik onların abartılması, olduklarından çok daha gerçekmiş gibi gösterilmesi anlamına gelmektedir. Böyle bir durum izleyicide mesafe bilincini de yok etmektedir. Görüntüler ve izleyiciler arasındaki mesafelerin yok oluşu ise bireylerin eleştiri yetisini kaybederek görüntüleri gerçeğin kendisi olarak algılamasına neden olmaktadır. Baudrillard kendi ifadesi ile müstehcenliğe şöyle bir açıklama getirmektedir:

“[...] şeylerle aramızdaki kopukluk, onlara yabancılaşmamıza yol açmadığı gibi onlardan uzaklaşmamıza da yol açmamaktadır... Tam tersine bizim talihsizliğimiz

her şeye aşırı yaklaşmış olmamız, her şeyin gözlerimizin önünde cereyan ediyor olmasıdır. Bu olduğundan daha gerçek görünen dünya müstehcen bir yerdir.” (Baudrillard, 2005a, 42)

Baudrillard simülasyon düzeninde, gerçeğin yok oluşunda, onun imajlara, imgelere yenilmesinde kitle iletişim araçlarının büyük role sahip olduğunu vurgulamaktadır. Çalışmamızın ilerleyen bölümlerinde bu konu üzerinde daha detaylı bir şekilde duracağız. Genel çerçevede Baudrillard düşüncesinin temelini oluşturan, anahtar bir kavram olarak karşımıza çıkan simülasyon, gerçek ile sahteyi, gerçek ile düşseli birbiri içinde eriterek farkları yok eden bir işlemdir. Simülasyonun hâkim olduğu bir evren ise her şeyin anlamının tersine döndüğü ve gerçekliğin eriyerek hiper-gerçeklik olarak karşımıza çıktığı bir yerdir. Burada simülasyonla birlikte var olan hiper-gerçeklik, gerçeğe ait olanı emerek kendi hegemonyasını kurmuştur. Böyle bir tahakküm altında ise duruma ayak uydurmak zorunda olan bireyler imgelerin, imajların çokluğu ve çeşitliliği içerisinde üretilen gerçekliklerin ihtişamlı sunumlarına karşı büyük bir anlam kaybı içerisinde yaşamlarını sürdürmektedirler.

## **1.2. Gerçeklik ve Hiper-gerçeklik**

Baudrillard düşüncesinde simülasyon kuramının temel kavramlarından biri de gerçeklik kavramıdır. Baudrillard toplumsal hayat, sekülerleşme ile ortaya çıkan yeni kültür anlayışı ve buna bağlı olarak gelişen kültürel bazı sorunlar üzerinde yoğunlaşmış, teknoloji ile gelen dünyayı çözümleme yoluna giderken batı kültürünün de sanal çerçevedeki gelişimi üzerinde eleştirilerde bulunmuştur. O tüm düşünce sistemini de XX. Yüzyılda büyük etki uyandıran simülasyon kuramı ile ortaya koymuştur. Baudrillard'ın bu teorisi, yaşanan çağda gelişmelere bağlı olarak hızlı bir dönüşüme uğrayan toplumsal hayat hakkındaki çözümlemeleri de gerçek olan ve gerçek olmayan üzerinden ortaya koymaktadır. Buradaki vurgu ise hızla değişen dünyada bu değişkenliğe paralel olarak gerçeklikten kopuş ve hatta gerçekliği yansıtmayan bir tablonun içerisinde yer alan nesneler üzerinedir. Dolayısıyla onun düşünsel dünyasını ve ortaya koymuş olduğu simülasyon kuramını da kavrayabilmek “gerçeklik” kavramı üzerinde yoğunlaşmayı gerektirmektedir.

Gerçeklik genel anlamı itibarıyla dış dünyada nesnel bir varoluşa sahip olan varlığa, mevcut var olanların tümüne işaret etmektedir. Bilen insan zihninden bağımsız bir varlığa sahip olan her şey anlamına gelmektedir. Gerçeklik kavramı kişilerin var

olduđuna inandıđı, gerek varlıktan kopamayacak bir para olarak dşündüđü Tanrı, ruh ve ideal nesneleri kapsayacak bir anlamı da karřılamaktadır (Cevizci, 1999, 378).

Baudrillard ise gereklik üzerine konuřurken yukarıda belirtilen anlamıyla bir gereklikten bahsedemeyeceđimizi savunmaktadır. O, klasik felsefenin gereklik anlayıřını bir kenara bırakır. Baudrillard'ın gereklik kavramını ele alıřı, felsefenin klasik epistemolojide özne-nesne dalizmine dayalı bakıř aısından farklıdır. Aslında burada kendisinin nesnenin özne üzerindeki buyurganlıđına vurgu yaptıđını söylemek mümkündür. Dřünce tarihi boyunca gereklik kavramı ve bu kavrama iliřkin temel problemler sürekli tartıřma konusu olmuřtur. “Gerek/ hakikat nedir?”, “Gerekliđe ulařabilmenin aracı nedir?” řeklindeki sorular birok dřünürün görüřlerinin temelini oluřturmaktadır. Örneđin, Descartes, Kant, Hegel gibi önemli dřünürlerin görüřleri nesnel gerekliđe ulařabilmede öncelikli aracın akıl olduđu yönünde olmuřtur. Bu referans dođrultusunda Baudrillard da geređi kavramsallařtırırken zaman zaman akıl ve gereklik arasındaki bu bađlılıđı ele almaktadır. Onun geređe iliřkin kavramsallařtırması da; “gerek rasyonele, hakikiye eřdeđerdir ve böylelikle basite yeni bir kurgu tipidir, bir yanılısamadan kurtulma projesiyle birlikte gelen büyüü bozulmuř biimdir” řeklinde olmuřtur (Gane, 2008, 65). Dođal olarak Baudrillard, akıldan tamamen kopmaz, fakat akılı hakikatin yaratıcısı olarak deđil, yeni bir kurgu biimi olarak görür.

Baudrillard için her zaman gerekle karřı karřıya olduđumuzu dřünmek yanlıřtır. ünkü onun görüřüne göre nesnel gereklikten ya da öznellikten söz etmek ikili bir yanılısama olarak karřımıza çıkmaktadır. O, bilincimizin ötesinde kalan řeylerin gerekliđi hakkında bilgi sahibi olamayacađımızı söylemektedir. Bunun nedeni ise nesneleri zihnimizde yeniden canlandırma yetimize bađlı olarak anlayabileceđimiz savıdır. Baudrillard bu noktada sanki karřılıklı bir bađımlılık varmıř gibi bir ifadede bulunmaktadır. “Dnya olmadan bilin diye bir řey dřünölemeyeceđi gibi, bilin olmadan dnya diye bir yer de dřünebilmek mümkün deđildir.” (Baudrillard, 2015, 35) Buna karřılık bilincin dnyayı yansıtaı da bir tür yanılısamadır. ünkü, “Dnyanın bir parası olan insan bilinci, dnyayı yansıtma hakkının kendine ait olduđunu dřünmektedir. Ayna yansıttıđı nesnenin bir parası olduđundan asla nesnel bir gereklik sunamayacaktır.” (Baudrillard, 2015, 37)

Nesnel gerçeklik yanılsamasını doğanın komplosu olarak düşünen Baudrillard, aynı zamanda bu yanılsamaya ait maskeyi düşürebilmenin felsefenin görevi olduğuna dikkat çekmektedir. Evreni “şudur” şeklinde hakkında söylenebilecek bir şey olmayan bir yer olarak tanımlarken, aynı zamanda kişileri, bahsetmiş olduğu yanılsamanın parçası olarak görmekte ve onu yansıtmayı görev edinmiş birer ayna olarak metaforlaştırmaktadır. Bu çerçevede Baudrillard için nesnel gerçeklik söz konusu olduğunda, bunun hakkında konuşabilmenin imkânsız bir durum olduğunu, dolayısıyla bu durumun öznenin nesneler düzeni içerisinde kayboluşuna işaret ettiğini söyleyebiliriz.

Yaşadığımız çağda geldiğimiz nokta çerçevesinde gerçek ve gerçeklikle ilgili sorunları düşünsel dünyasının temeline oturtan düşünür, günümüzde gerçeğin yok olarak yerini hiper-gerçeğe bıraktığı görüşünü savunmaktadır. Bu bağlamda Baudrillard düşüncesinde, yeni bir gerçeklik anlayışı karşımıza çıkmaktadır. Baudrillard için şu an içinde bulunduğumuz düzen gerçekliğin kendi imgesiyle bütünleştiği bir düzendir. Gerçeğin imgesi ile kaynaşması durumu gerçek ve simülasyonun birbirinden ayırt edilemez hale gelişine ve buna bağlı olarak simülasyon ilkesinin gerçeklik ilkesinin önüne geçerek onun önceliğine sahip olmasına neden olmuştur. Baudrillard simülasyon evreninde genel olarak gerçeği tanımlarken, “kendi gerçeği bir eşdeğer yeniden üretimin sağlanmasını mümkün kılan şey” ifadesinde bulunmaktadır (Gane, 2008, 68). Gerçeği bu şekilde tanımlayan Baudrillard’ın şu sözleri de yine gerçeğin dönüşerek gelmiş olduğu noktaya vurgu yapmaktadır:

“Bu tanım belli koşullarda, bir sürecin aynen yinelenebileceğini iddia eden bilim ve evrensel bir eşdeğerlik (klasik yeniden canlandırma eşdeğerlik üzerine değil kopyalama, yorum ve açıklama üzerine kuruludur) iddiasındaki sınırlı akılcılığın çağdaşıdır. Bu yeniden üretilebilirlik süreci sonucunda, gerçek yalnızca yeniden üretilebilir bir şey değil aynı zamanda her zaman önceden zaten yeniden üretilmiş şey yani hipergerçek olmaktadır.” (Baudrillard, 2002a, 117)

Buna bağlı olarak gerçeğin kodlanmış göstergeler yolu ile sentetik yeniden üretimleri Baudrillard düşüncesinde hiper-gerçeklik kavramının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Baudrillard hiper-gerçek kavramını “Bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi” olarak ifade etmektedir (Baudrillard, 2017, 13-14). Bu kavramdan yola çıkarak modeller üzerinden ortaya konulan yeniden yaratımların gerçekliğin ötesinde farklı bir alana işaret ettiğini söyleyebiliriz. Baudrillard tam da bu noktada yani hipergerçeklik zemininde işleyen bir sistemde gerçeğin sonunda olup

olmadığımızı dair akıllarda oluşan soru işaretlerini de şöyle bir ifade ile yanıtlama yoluna gitmiştir:

“Hayır, çünkü hipergerçeklik kendini oluşturan simülakr, ayrıcalıklar ve önyargılar düzeyinde, karşılıklı değiş tokuş yoluyla hem sanat hem de gerçeğin ulaşabileceği en üst aşamayı temsil etmektedir. Hipergerçeğin, yeniden canlandırmanın ötesine geçebilmesinin nedeni, tamamıyla simülasyon evrenine ait olmasıdır. Yeniden canlandırma turnikesi çıldırmaktadır ancak bu eksantrik olmayla ilişkisiz, merkeze doğru yani iç içe geçme şeklindeki kendi kendini yineleme olayını net olarak göremeyen, için için kaynamaya dayalı bir deliliktir. [...] günümüzde bizzat gerçekliğin kendisi, hipergerçekçi bir görünüm kazandı demek gerekmektedir.” (Baudrillard, 2002a, 117-118)

Baudrillard’ın hiper-gerçeklik tanımı ile gerçekliğin sonunda olduğumuzu düşündüren açıklamalarının ardından vermiş olduğu bu yanıt, aslında gerçekliğin sembolik bir dönüşüm içerisinde mevcut olan bünyevi düzeninden başka bir bünyevi düzene geçtiğini göstermektedir. Buradan hareketle gerçek ile hayali olanın yani düşselin birbiri içerisinde eriyerek kaynaştığını ve böyle bir başkalaşım ile gerçek ve düşsel arasındaki farkın da yok olup gittiğini söyleyebiliriz. Artık yaşam ile kıyas yapılabilecek bir düşsellikten bahsedilememesi, gerçek ile imgelerinin iç içe geçmesi net ayrımların ortadan kalktığını göstermektedir. Baudrillard bu durumu ve gerçekliğin fantazmatik bir evreden geçtikten sonra büyüleyiciliğini kaybettiği sibernetik evreye geçişini “gerçeklik oyunu” olarak adlandırmaktadır (Baudrillard, 2002a, 118).

Baudrillard düşüncesinde hiper-gerçek hayatı bir işleve sahiptir. O hiper-gerçekliğin bu işlevinden bahsederken onun gerçekliği yok ederek bir daha geri dönmesine imkân tanımayacağına vurgu yapmaktadır. “Hakikati gizleyen şey simülakr değildir. Çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülakr hakikatin kendisidir” (Baudrillard, 2017, 13). Bu bağlamda içinde bulunduğumuz düzende simülakrların bir yeniden üretilmesi, gerçeği sentetik bir üretim zinciri içerisinde asimile ederek, karşı koyulamayacak bir hızla kendine yabancı hale getirmiştir. Simülasyon evreninde gerçeğin bir daha geri dönemeyeceği vurgusu, Baudrillard tarafından ölmenin imkânsız hale geldiği bir “ölür ölmez dirilme” sistemini göstermektedir (Baudrillard, 2017, 15). Bu evren karşımıza bir yinelemeler evreni olarak çıkmaktadır. Baudrillard “ölür ölmez dirilme” olarak çözümleme yoluna gittiği böyle bir sisteme dikkat çekerek bize, artık kendisiyle yüzleştığımızı sandığımız gerçeğin, aslı yerine imgelerinin yerleşmiş olduğu ve başkalaşarak karşımıza çıkan bir gerçeklik olduğunu göstermektedir. Bunun adı da hiper-gerçekliktir.

Böyle bir tabloda imgelerin gerçeği yeniden üretme işlevinden başka bir işleve sahip olmaması ve gerçeğin içinde kaynaması, onların da imge olma özelliğini kaybetmiş olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla onların gerçekliği de sorgulanamaz bir hal almaktadır.

“Anlam ve yeniden canlandırmayla bağlantılı nesnel gerçeklikse yerini sınır tanımayan, her şeyin gerçekleştirilebildiği, teknik anlamda somutlaştırılabilirdiği, herhangi bir ilke ya da nihai bir hedeften yoksun ‘Bütünsel Gerçekliğe’ bırakmaktadır.

‘Bütünsel Gerçekliğin’ ortaya çıkabilmesi için gerçek ve bu gerçekle bağlantılı düşselliğin tamamen ortadan kaybolması gerekmektedir.” (Baudrillard, 2015, 14)

Baudrillard için bu bütünsel gerçeklik aslında sanal bir gerçekliktir. Düşününün bütünsel yani sanal gerçekliğin ortaya çıkmasına ilişkin bu ifadesi, gerçekliği ayakta tutan ilkenin güç kaybederek ölümüne de işaret etmektedir. Baudrillard’ın gerçekliğin kayboluşuna dair düşüncesi ontolojik anlamda değil, metafizik (zihinsel) anlamda bir yok oluş üzerinedir. O, göstergelerin, “şeylerin” olduğunu kabul ederken, onlara ait bilginin aktarılmasındaki sorunları dile getirir. Aracının egemen olduğu bir düzen, gösteren sisteminin yahut epistemolojik töz sisteminin simülasyona dönüşebildiği bir sistemi ortaya çıkarmaktadır (Güzel, 2015, 68). “Gerçeklikten ibaret bir dünya oluşturmaya çalıştığımız ölçüde elimiz ayağımıza dolaşmakta ve bu gerçeklikten giderek uzaklaşmaktayız” diyen Baudrillard, bütünsel gerçekliğe bağlı olarak her şeyin gerçek, görünür ve şeffaf hale gelmesinin aslında gerçekliğin kayboluşunun sebebi olduğuna da dikkat çekmektedir (Baudrillard, 2015, 14-15). Fiziki varlığı sürüyor olsa da ilkesini yitirmiş bir gerçeklik de varlığını eskisi gibi sürdüremeyen anlamını kaybetmiş bir gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır. Farklı bir aşamaya geçen gerçeklik, simülasyon evreninde gerçeğin teknik anlamda gerçekleştirildiği bir safhadadır. Bu safha Baudrillard’ın deyişiyle gerçekleştiği an ortadan kaybolmaya mahkûm olan bir gerçeklik evreni içerisinde sürdürülmektedir.

Baudrillard gerçekliğe ilişkin eleştirel analizinde, ayrımların, sınırların ortadan kalkmış olduğu hiper-gerçek bir dünyada yaşayan bireylerin de artık gerçek ve imgeleri arasındaki farkı görebilme, kavrayabilme yetisini kaybetmesinin büyük bir kriz olduğunun altını çizmektedir. Bu krizin kaynağı ise simülasyon evreninin toplumu büyük bir anlam kaybına uğratmasıdır. Simülakrların, taklitlerin hegemonyasında işleyen bir sistemde gerçeğin yerini alan hiper-gerçeklik ile birlikte rasyonellik de yerini hiper-rasyonelliğe bırakmaktadır. Hiper-rasyonel tavırların sergilendiği bir evren gerçekliğin ilkesini yitirmiş olduğu bir evrendir. Aynı zamanda burası ilkesini yitirmiş

olan gerçekliğin düşünce ile intibakından bahsetmeyi de imkânsız hale getirmektedir. Bozulan bu gerçeklik ve düşünce ahengi gerçeklik ilkesinden bahsedemediğimiz için imgeleri de sorgulama ihtiyacımızı ortadan kaldırmaktadır. Bileşimsel bir üretim tarzı gerçeği tamamen saydam hale getirerek artık görünmesine imkân tanımamaktadır.

### 1.3. Nesnenin Cazibesi ve Özne

Baudrillard düşüncesinde simülasyon, gerçeklik ve hiper-gerçeklik kavramları ile bağlantılı olan nesne ve özneye ilişkin problemler de büyük önem arz etmektedir. Baudrillard değişen dünya düzeni ile birlikte nesne sorununu öznenin ötesinde farklı bir yere koymaktadır. Bunun sebebi Baudrillard'ın deyimiyle 1960'lı yıllardan başlayarak çağımızda da büyük bir hızla devamlılığını sürdüren tüketim olgusunun artık üretimi gölgeleyen ve hatta değerini kaybetmesine yol açan bir olgu haline gelmesidir. Bu durum da öznenin çok nesneleri odak noktası haline getirmekte ve onların birleşerek oluşturduğu başka bir sistemi -göstergeler sistemi- işaret etmektedir. Göstergeler sisteminde nesnelerin kullanım amaçlarından uzaklaşarak kendilerine denk olmayan, kabul edilen karşılıklarından farklı bir alanda birbirleriyle bambaşka ilişkiler kurduğunu ve gerçekçi olmayan bir dünyaya bağlandıklarını söylemek mümkündür. Bunun temel sebebi de içinde yaşadığımız her durumun tüketim ve kâr zemininde yer almasıdır. Baudrillard bu durumu şu şekilde dile getirmektedir:

“Nesneler kendilerinden her zaman istediğimiz gibi yararlanabileceğimiz dilsiz ve edilgen bir evren gibi algılanmışlardır; oysa ben bu evrenin bizim ona söylediklerimizden başka söyleyecek şeyleri olduğunu düşünüyorum, çünkü nesne, göstergenin gösterdiği “şeyin” önüne geçtiği, onu gizlediği ve hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığı bir evrende yaşamaya başlamıştı.” (Baudrillard, 2005a, 18-19)

Bu bağlamda her şeyin görünenden farklı olduğu bir evrende nesnelerin aslında bir varlıktan ziyade yokluğa gönderme yaptığını ve Baudrillard'ın deyimiyle bu durumun öncelikli olarak da öznenin yokluğunu ortaya koyduğunu söyleyebiliriz.

Nesneyi çözümleyebilmek adına girişimde bulunan birçok disiplinden (psikanaliz, Marksist üretim çözümlemesi, Barthes'a özgü dilbilimsel çözümleme) faydalandığını ancak bu disiplinlerin tek başına nesneyi açıklayabilmelerinin mümkün olmadığını düşünen Baudrillard, herşeyi karmaşık hale getiren ve hakkında ortaya konulan önermelerin sürekli sorgulanmasına sebep olan nesnenin, belki de kendisi hakkında hiçbir zaman doyurucu bir bilgiye ulaşılamayacağı düşüncesiyle de olsa garip ve gizemli tarafına odaklanmıştır. Onun nezdinde nesnenin bu anlaşılabilirliği aynı

zamanda onun acımasızlığını da gözler önüne sermektedir. Şöyle ki onun bu tuhaf yapısı bir noktada bilimin de elini kolunu bağlayan bir duruma dönüşmektedir.

“Bilimin ufkunda bile nesne giderek daha ele avuca sığmaz, bölünmez, böylelikle de çözümlemeye gelmez gözükmektedir; ebediyen değişkeni tersine çevrilebilir, ironiktir ve manipölasyonlarla alay eder gözükmektedir. Özne bilimin postulatlarının fedası pahasına nesneyi umutsuzca izlemeye çalışır; ama nesne bilimsel aklın feda edilmesinin bile ötesindedir. Çözülmez bir bilmecedir bu; çünkü nesne kendisi değildir ve kendini tanımaz.” (Baudrillard, 1995, 162)

Buradan hareketle Baudrillard, nesnenin sahip olduğu bu gizemin yine nesneler düzeyindeki şaşırtıcı artışla bağlantısı olduğunu düşünmektedir. Bu artışın önceden nesnelerin kendileri aracılığıyla iletişim kurulabilirken sonrasında söz konusu iletişimin devinmez hale gelişine de sebep olduğunun, böylece nesnenin bünyesinde birçok karşıtlık barındıran ve her türden fonksiyonelliği ortadan kaldırabilecek bir hale geçişinin altını da çizmektedir. Nesneler düzeyindeki artış artık nesnelerin bile kendini tanıma imkânını ortadan kaldırmaktadır. Bu ciddi bir durumdur. Nesnenin kendinden uzaklaşması ve karmaşık hale gelmesi her türden anlayışın karşısına da engel olarak çıkmasına sebep olmaktadır. Örneğin bir kavram kendisi olmayanı dışarıda bırakamıyorsa o kavramla ilgili herhangi bir anlama gönderme yapamayız. Anlaman ortadan kaybolduğu bir alanda ise her türden nesne her şeyin yerine geçebilme imkânı bulabilmektedir. Çünkü böyle bir ortam erimenin söz konusu olduğu ve anlaman kaynadığı bir ortamdır. Nesneler düzeyindeki sözü edilen artış ve bununla birlikte eriyen anlam onların kendi aralarında tuhaf bir ilişki kurmalarına ve bu ilişkinin anlaşılmasının imkânsız hale gelmesine sebep olmaktadır.

Baudrillard’ın son tahlilde “Bilimin nesnesi nerededir?” türünden bir soruya vermiş olduğu cevap, onun muhatabını yitirdiği ve artık diyaloglara karşılık verebilecek pozisyonda olmadığı yönünde olmuştur. Çözümlemeyen karmaşıklığın sebebi de işte tam olarak budur. Kendini tanıyan bir karşılayanının olmaması... Böyle bir düzende nesne artık karşımıza farklı biçimlerdeki görünüşleriyle çıkmakta ve hâkim bir pozisyona geçmektedir. Hal böyleyken Baudrillard mevcut durumu şu şekilde açıklama yoluna da gitmiştir:

“Öyleyse etnolojinin yaşayabilmesi için nesnesinin ölmesi gerekmektedir. ‘Keşfedilen’ nesne ölürek, hem intikam almakta hem de kendini çözmeye çalışan bilime meydan okumaktadır.

Zaten bütün bilimlerin, varlıklarını, kavradıklarını sandıkları nesnelerinin zaman içinde yok olup gitmesi gibi bir paradoks üzerine oturtmaya mahkûm edildikleri ve



o zaman da ölü nesnenin, bilime hiç acımadan sahip olduğu anlamı tersine çevirdiği görülmektedir.” (Baudrillard, 2017, 21)

Buradan hareketle, bilimlerin nesnesine hâkim olmaktan, nesnenin neticeye ulaşamayacak sorgulamalara tabi tutulması ve arzulanan cevapları sunmasının beklenmesi durumundan ziyade, aksi yönde ilerleyen nesne her şeyi tersine çeviren bir sürece girip beklenen sorulara sonuca götürmeyen yanıtlar sunarak bilime egemen olma eğilimi göstermektedir. Nesne en başında bilimi yüceltecek güce sahipken diğer bir taraftan onu hayal kırıklığına uğratabilmektedir.

Baudrillard artık öznenin cazibesini yitirip yerini tamamıyla nesneye bıraktığını vurgularken; nesnenin sahip olduğu bu tuhaf cazibeyi de, uyandırmış olduğu heyecanı da yok oluşa uzanan yolculuktaki rolüne bağlamaktadır. Baudrillard’ın asıl ilgilendiği nokta, nesnelerin tuhaf olan bu özellikleri sayesinde her türden yaklaşımın elinden kurtulabilmeleridir. Bu durumu da “Nesne konusunda belki de asla yeterli bilgiye sahip olamayacağız” ifadesiyle dile getirmektedir (Baudrillard, 2005, 20). Artık nesnelerin sahip olduğu bu özellik kendileri hakkında yapılabilecek olan hiçbir açıklamayı doğrulayacak nitelikte olmayacaktır. Baudrillard nesnelerin yok oluşa doğru aldıkları yolu ötekilik arayışı olarak değerlendirmektedir. Bu çözümlemeleri yaparken “Artık yabancılaşmayla yetinilmiyor; ötekiden daha öteki olana, kökten ötekiliğe gitmek gerekiyor.” (Baudrillard, 1995, 163) sözleriyle de hâkim olan nesnelerin sentetik çokluğuna ve bunların yaşamımızdaki karşı konulamaz hükümlerliğine vurgu yapmaktadır

Nesnelerin yaşamımızdaki karşı konulamaz etkisi ve sahip oldukları cazibe ile ortaya çıkan baştan çıkarma durumu, aynılık, farklılık, düş ya da gerçeklik gibi ayrımların, anlamların kaynayarak, bir yok oluşa ve sonrasında farklı bir bünyede yeniden ortaya çıkışına kapı açmaktadır. Yaşadığımız evrende nesnelerin çokluğu, aslında kendi olmayanların ve yapaylığın çokluğudur. Nesneler sisteminde giderek artan bu çokluk nesnelerin özneyi kuşatmasına, bu kuşatmanın özneyi anlam arayışından soyutlayarak onun muhakeme yetisini kaybetmesine yol açmaktadır. Buna paralel olarak zamanla özne ve nesne arasındaki diyalektik de yok oluşa götüren iç içe geçmelerle son bulmaktadır. Özne ve nesne arasındaki diyalektiğin giderek kayboluşu aslında başka bir surette yok edilemeyecek bir ortaya çıkma durumunu göstermektedir. Yani nesneler de artık tıpkı özne gibi etken bir pozisyona geçmiş ve aktif olarak belirleyici bir rol üstlenmişlerdir. Özne ile nesne ayrımının yapılamayacağı ve hatta nesnenin artık özne

gibi konumlandırıldığı bir ortam, ilerleyen bölümlerde detaylı bir şekilde üzerinde duracağımız tüketim kültürünün hâkim olduğu, üretim sistemleri tarafından belirlenen nesnenin her yeri kuşattığı bir evrene işaret etmektedir.

Baudrillard simülakrlar düzeninde ele aldığı nesnenin değer kavramı ile doğrudan ilişkisine de dikkat çekmektedir. Nesnenin değer ile olan ilişkisini üretim kapsamında ele alan Baudrillard'ın değer kavramı ile vurgulamak istediği, kullanım ve değişim değerleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Netice itibariyle, Baudrillard'ın nesneler sistemi ile ilgili asıl meselesi, tüketim olgusuna da vurgu yaparak nesnelerin de bir nevi kendi anlamlarını tüketerek bambaşka biçimlerde ortaya çıkma durumunu, bu minvalde kendi aralarında kurmuş oldukları tuhaf ilişkiyi ve üzerimizdeki etkilerini tasvir etmek olmuştur.

#### **1.4. Modernizm ve Postmodernizm Tartışmaları Bağlamında Baudrillard**

Yaşadığımız dünyada toplumsala ilişkin çeşitli teoriler savunulurken modernizm ve postmodernizm çerçevesindeki değerlendirmelerle karşılaşmaktayız. Modern dönem ile başlayan ve sonrasında güncel dünyanın gelmiş olduğu son noktada değişen dünya görüşünün postmodern durumu ortaya çıkarması gibi konular, toplumu oluşturan bireyler arasındaki ilişkilerin yine bu anlamda toplumsal yaşamı biçimlendiren unsurların ortaya konulması, bu alandaki çözümlemelerin anlaşılabilmesi açısından üzerinde dikkatle durulması gereken konulardır. Çalışmamızın odağı olan Baudrillard'ın da düşünce sistemini oluşturan ve hızla gelişerek birçok değişimin kaynağı olan teknik ilerlemelerin toplumsal üzerindeki etkilerine ilişkin çözümlemelerini ve düşüncü hangi noktada değerlendirmemiz gerektiğini açıklığa kavuşturmamızın, modern ve postmodern tartışmalar ışığında netlik kazanabileceği düşüncesi ile konuya ilişkin bir sunuma ihtiyaç duyulmuştur.

Baudrillard kendi düşünsel çerçevesinde ortaya koymuş olduğu teori ile güncel dünyayı yorumlayan ve toplumsala ilişkin mevzuların değerlendirmesini yapan eleştirel bir analiz sunmaktadır. Bu anlamda kendisini de modern ve postmodern tartışmaların arasında görmekteyiz. Yaptığımız çalışmanın rehberliğinde Baudrillard'ın modernizm-postmodernizm tartışmalarında bir taraf oluşturmadığını belirtmesi ile birlikte aynı zamanda modernizm ve postmodernizmle bağlantılı konuları insan ilişkileri ve toplumsal hayatı etkileyen yönleri ile değerlendirdiğini söyleyebiliriz. Daha önce de

belirtildiği gibi Baudrillard düşüncesini anlamak adına, modern düşünce ve bununla bağlantılı olarak ilerleyen süreçte farklı bir dönemi oluşturan postmodern duruma ait genel hatlar üzerinde durmamız faydalı olacaktır.

#### **1.4.1. Modernizm ve Postmodernizm**

Günümüzde modernizm kavramını içinde yaşadığımız teknolojik dünyadan soyutlanmış bir biçimde açıklamaya çalışmak mümkün değildir. Ancak bu kavramın erken dönemlerinden günümüze kadar olan süreçteki çeşitli tanımlamaları ve bu tanımlamalar üzerine ortaya çıkmış fikirleri, içinde yaşanan zaman koşulları ile ele aldığımızda; teknolojik dünyaya göre nasıl bir karakter kazandığını anlamamız mümkün olacaktır.

Modern kavramı aklımıza yeni olanı yahut yeni olana uygun davranışları getirmektedir. Düşünceye açıklık, özgürlük, otoritelerden bağımsızlık, en yeni ve en son dile getirilmiş düşünceler üzerine bilgi anlamlarını da karşılamaktadır (Cevizci, 1999, 598). Genel olarak bu kavram, zamana ve mekâna uygun olan tutumlarımıza işaret ederken aynı zamanda Aydınlanma geleneğini tanımlamada rasyonel bilim anlayışının ve yöntemlerinin her alanda uygulanabilmesi tavrını da ifade etmektedir. Bilim yoluyla elde edilen birikimin günlük yaşantımız üzerinde olumlu yönde etkilere sahip olması gerektiğine yönelik yaklaşımı, teknolojik gelişmeler ile birlikte ekonomik örgütlerin kazanmış olduğu yeni biçimi ve bu süreci de karşılayan bir kavramdır.(Cevizci, 1999, 598). Modern kavramı yine başka bir tanımlamada da; “Mevcut ve yakın zamana dair ya da özgü; mevcut ya da yakın zamanı nitelendiren şey; çağdaş; eski ya da antik olmayan şey; (sanatlarda) geleneksel tarzları ya da üslûpları reddeden, mevcut zamanın tarz ya da üslûpları” şeklinde karşımıza çıkmaktadır (Demirhan, 2004, 17).

Genel anlamıyla “modern” eskimeyeni, yeni olanı başka bir ifade ile şimdiyi vurgulayan bir kavramdır. Teknik alandaki ilerlemelere paralel olarak ortaya çıkan değişikliklerin en çok endüstriyel alanda kendini göstermesi ile birlikte, ekonomiye bağlı olarak devletler ve toplumu oluşturan bireyler arasında zorunlu olarak birbirlerine tâbi olma durumu ortaya çıkmaktadır. Buna bağlı olarak günümüzde modern kültürde modern olanın aslında kendinden söz edilen ve satılan bir şeye vurgu yaptığını da söylemek mümkündür. Bu durum da büyük ölçüde medya kollarına bağlı olarak gelişmektedir (Küçük, 2011, 112).

Modernleşme, sekülerleşme ile paralel olarak değişen toplum yapısında din ve kültür çoğulluğu, kentleşme ile gelen farklılıklar, nesnellik, rasyonalitenin ön plana çıkması gibi durumları içinde barındırmaktadır. Modernleşme ile geleneksel toplumların artık eski geleneklerinin rehberliğinde hareket eden homojen yapısı bozularak kültürel çoğulluk ile ortaya çıkan bir heterojenlikten bahsedilebilir. Dolayısıyla bilim ve teknolojinin gittikçe gelişmesi ile toplum üzerinde egemen hale gelmesi, aynı zamanda kapitalist bir ekonominin varlığı, toplumun içerisinde birçok sosyal farklılıklar barındırması ve geniş bir nüfusa sahip olması modern toplumu karakterize eden nitelikler olarak kendini göstermektedir.

Modernizm ve postmodernizmin hangi noktalarda birbirinden ayrıldığını ortaya koymak amacıyla bu çalışmada modern döneme ait karakteristik özelliklere kısaca değinmenin modernizme karşı ortaya çıkan postmodern duruma ilişkin çözümlemeleri anlamamız açısından faydalı olacağı düşünülmüştür. Aynı zamanda Baudrillard postmodern bir düşünür olarak değerlendirilmektedir. Onun postmodern bir düşünür olarak değerlendirilmesindeki etkenin ne olduğuna dair fikir sahibi olmamız açısından da bu dönemlere ait özelliklere yer vermemiz büyük önem taşımaktadır.

Aydınlanma ile birlikte yeni bir dünya kavrayışı dolayısıyla da farklı bir toplum anlayışı şekillenmeye başlamıştır. Bilimdeki ilerlemelere bağlı olarak modernleşme süreci hızlanmakta ve dönemin filozofları geleneğe, eski dünya görüşüne rasyonel bir tutumla karşı çıkarak ilerleme kararlılığı göstermektedir. Bu dönemde aklın hükümlanlığı söz konusudur. Ancak Aydınlanma filozofları zihin yapısına ilişkin olarak deneyimler üzerine açıklamalar getirmekte, matematiksel unsurların dışında daha çok zihnin duyumsal bileşenlerine odaklanmaktadır. Bu anlamda Rönesans'tan sonra Avrupa felsefesinin akılcı ve metafiziksel tutumları söz konusuysa, Aydınlanma felsefesi deneyimlere dayanan, epistemolojik bir şekilde karakterize edilmektedir (Cevizci, 2012, 327).

Aydınlanma döneminde hâkim olan akılcılığın, herkes için geçerli hale getirilme amacını gütmesi Batı dünyası için bir devrim niteliği taşımaktadır. Modernlik yaklaşımı ile birlikte inançlar, toplumsal örgütlenme biçimleri gibi bilimle kanıtlanabilirliği olmayan şeyler aklın hâkimiyetinde kabul edilemez bir özelliğe sahiptir ve bu türden değerler silinip atılmaktadır. Bu bağlamda akla dayanan bilimsel bilgi ile işleyen sistem bireylerin yaşamlarına ilişkin nesiller boyu sürmüş olan eşitsizliklerin ve bilgisizliğin

yok olacağı ve toplumun cehaleti yenebileceği fikri ile güç kazanmaktadır. Aydınlanmaya ait genel özellik toplum için geçerli olan her şeyin birey için de geçerli hale getirilmesidir. Dolayısıyla bireylerin eğitimi başta kendilerinin sonrasında ailelerinin tutkularına ilişkin sığ ve akılcı olmayan görüşlerden onları kurtarmaya yönelik olmalıdır. İnsanların akılcı bilgiye dayanan ve aklın eylemini örgütleyen bir topluma katılması ancak böyle bir disiplin ile gerçekleştirilebilir (Touraine, 2014, 28-29).

Aydınlanma dönemi ile birlikte aklın rehberliğinde uyumlu bir toplum düzeni amaçlanmış ve birey dolayısıyla toplum buna göre şekillenmeye başlamıştır. Bilimsel bilgiyle hak, eşitlik, özgürlük, demokrasi gibi kavramlar önem kazanmıştır. Oluşan yeni dünya düzeni ve bununla birlikte gelişen yeni insan kavrayışı, beraberinde modern toplum, modern devlet anlayışlarını da ortaya çıkarmaktadır.

Postmodern kavramını ele aldığımızda modern kavramının başına gelen ‘post’un Latince de “-den sonra” anlamını taşıması itibariyle postmodern kavramının da “modernlik sonrası” bir anlam taşıdığını söylemek mümkündür. Ancak genele baktığımızda postmodern düşüncenin modern düşünce sonrası gibi değerlendirilmesinin yanında, bu düşüncenin modern düşünceden radikal bir kopuş olduğu yönünde değerlendirmeler de mevcuttur. Bunun sebebi postmodernizm kavramının anlamı itibariyle modern düşüncenin temellerini sorgulayarak modernliğin çözümleyemediği problemleri, düşmüş olduğu açmazları eleştiri niteliği taşıması, mutlak otorite olarak kabul edilen aklın, insanlığa ilişkin her türden sorunu çözebilirliğine ilişkin itirazları ve yine modernizmin bu anlamda yetemediği sorunları tanımlama ile ilişkili olma durumudur. Aklın merkeziliği ve öznenin aklın egemenliğini kabul ederek doğa üzerindeki hâkimiyetini kurmasında bilginin araç halini alması, postmodernizm düşüncesinin modernizm düşüncesine karşı olan tutumlarının zeminini oluşturmaktadır.

Postmodern kavramı Arnold Toynbee tarafından Batı kültürünün gelmiş olduğu durumun bir ifadesi olarak, sosyo-kültürel anlamda ilk kez kullanılmıştır. Toynbee’nin postmodernizm olarak değerlendirdiği sürecin ifadesi, Batı kültürünün içe kapanıcı yeni bir döneme doğru ilerlemesidir. O postmodern düşüncüyü moderniteye karşı çıkan bir görüş olmaktan ziyade, dünyayı sosyo-kültürel ve felsefi anlamda ele alan farklı bir görüş olarak nitelendirmektedir. Bu bağlamda postmodern kavramının güncel kullanımını kazanmasında Toynbee’nin büyük etkisi olmuştur (Doltaş, 2003, 33-34).

Postmodern durum yapısalcılık- sonrası ile ilişkilendirilmektedir. Yapısalcılık sonrası 1960'lı yılların sonuna doğru ortaya çıkmakta ve 1968 sonrasında yaygınlaşan bir düşünceyi ifade etmektedir. Foucault, Baudrillard, Deleuze, Guattari, Derrida, Lyotard, Châtelet gibi birçok isim bu düşüncenin içinde değerlendirilmektedir. Postmodernizm kavramı 1970'li yılların başında yaygın bir hale gelmiştir. 1980'li yıllarda Fransız düşünürlerin çevirisi ile birlikte, isimleri geçen filozoflara ait düşünceler postmodern adını taşıyan bir düşünce akımının içinde değerlendirilmeye başlamıştır. Akay, ismi geçen düşünürlere ait fikirlerin postmoderni oluşturduğu kanısına karşılık olarak, bu düşünürlerin postmodern yahut postmodernizmle doğrudan bir alakalarının olmadığını vurgulamaktadır. Postmodernizm bir düşünceyi değil de bir dönemi ya da durumu ifade edecek şekilde ele alındığında 1980'lerle başlayan bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Genel anlamda postmodernizm, Aydınlanma ile başlamış, 19. yüzyılda gelişmiş olan Alman romantizmi, ulus-devlet ve sonrasında sınırları belirlenen teleolojik bir yapıya sahip, geleceğin daha önceden belirli olarak saptandığı modern düşüncenin bir eleştirisi olarak ortaya çıkmaktadır (Akay, 2002, 95-96).

Postmodernizm kavramı kendisini önce mimaride sonrasında da film, resim, tiyatro, ve müzik gibi sanatlarda göstermeye başlamış ve giderek yaygınlaşmıştır. 1970'li yılların sonlarında postmodernizm Amerikan kaynaklı olarak Paris ve Frankfurt vasıtasıyla Avrupa'ya doğru yol almıştır (Huysen, 2011, 233). Ancak daha önce de belirttiğimiz gibi bu kavramı bir durumu yahut dönemi ifade edecek şekilde ele aldığımızda 1980'lerde Avrupa ve birçok ülkede hâkim olmaya başladığını söyleyebiliyoruz.

Modern dünyaya bir eleştiri olarak ortaya çıkan postmodern düşünce, modern düşüncenin farklı bir döneme girdiğinin ifadesidir. Aydınlanma ve sonrasında teknik anlamdaki gelişmeler, sanayi devrimi gibi süreçlerin ardından gelen postmodern düşüncenin temelini mevcut toplumsal düzenin sorgulanması ve bu anlamda kültürel kavrayışın da yeniden incelenmesi gerektiği savı oluşturmaktadır (Featherstone, 2005, 14). Bununla birlikte daha önce de ifade ettiğimiz gibi böylece modern dünya görüşünün farklı bir döneme girerek postmodern görüşün ortaya çıkması söz konusudur. Postmodern düşüncenin oluşmasında modernliği eleştirmesi anlamında Nietzsche'nin etkili bir role sahip olduğu yönünde iddialar vardır. Nietzsche bilgi ve rasyonalitenin her şeyin önüne geçtiği bir düzeni eleştirmektedir. Böyle bir düzen yaşamı tahrip etmektedir. Onun düşüncesine göre aslında en değerli olan bilim tarafından kanıtlanamayabilir (Hollinger, 2005, 19). Bu çerçevede Nietzsche Aydınlanma ile

birlikte hükmü olmayan geleneklerin, adetlerin, kültürün aslında en önemli unsurlar olabileceğini ve aklın tahakkümünün bu anlamda yaşamı tahrip edebileceğini vurgulamaktadır. Dolayısıyla modern kültür olarak adlandırılanın aslında zayıf bir kültürü ifade ettiğini ve içinde parçalanmışlığı barındırdığına dikkat çekerek modernliği eleştirmektedir. Nietzsche'nin ortaya koymuş olduğu bu fikirler onun postmodernizme yol açtığı yönünde görüşlerin ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Nietzsche'nin dışında, Heidegger, Spengler, Danilevski gibi isimler de modernizme ilişkin eleştirilerde bulunmaktadır. Postmodernizmi ve bu düşüncenin beslendiği prensipleri ortaya koyan önemli akımlardan biri de Frankfurt Okulu olmuştur. Horkheimer, Adorno ve Herbert Marcuse gibi düşünürler Frankfurt okulunun önemli temsilcileri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu düşünürler Aydınlanma ile benimsenmiş olan araçsal bir akla dayanan mevcut sisteme, moderniteye karşı ciddi itirazlarda bulunmuşlardır. Moderniteye karşı geliştirmiş oldukları tutumun ana kaynağı modern Batı toplumlarının gelmiş olduğu durumdur. Toplumu oluşturan bireylerin özerkliklerini kaybetme noktasına geldikleri ve totaliter toplumlara dönüşme yolunda olduklarına ilişkin endişeleri bu üç ismi ortak bir noktada buluşturmaktadır. İlerleyen süreçte bu düşünürlerin modern toplumlara ve totaliterleşme eğilimlerine ilişkin eleştirileri arka planda araçsal bir aklın hâkimiyetinde gelişip ilerleyen bilimin ve teknolojinin toplum düzenindeki ciddi etkileri üzerine olmuştur (Cevizci, 2012, 631).

Frankfurt Okulu'nun önemli son düşünürlerinden biri olan Habermas ise bu okulun araçsal aklın tahakkümüne ilişkin sert eleştirilerinin dışında bir düşünce sistemi geliştirmiştir. O iletişimsel bir eylem teorisiyle diğer isimlerden ayrılmaktadır. Habermas'ın iletişimsel eylem modeli, bilişsel çıkarlardan, emek ve etkileşim kategorileri arasında yapmış olduğu ayrıma dayanmaktadır. Düşünürün bu teorisi uzlaşım yolu ile demokratik ve özgür bir toplum düzeninin sağlanabileceğine ilişkin inancı ile ilişkilendirilmektedir (Cevizci, 2012, 645-646). Habermas Frankfurt okulunun araçsal akla ilişkin ciddi eleştirilerine karşılık farklı bir düşünce ile aklın araçsallığının aşılabileceğine ve insanın farklı bir rasyonalite anlayışı oluşturulabileceğine ilişkin bir modernlik projesi sunarak, modernliğe ilişkin sorunların düzeltilebileceğine ve henüz bir tamamlanmışlığın söz konusu olmadığına işaret etmektedir.

Modernizmin akılcılık anlayışını eleştiren belli başlı düşünürler ve itirazlarına değindikten sonra postmodern dönemin anlaşılabilmesi adına üzerinde durulması gereken bir diğer önemli isim de Lyotard'dır. Daha önce belirttiğimiz gibi postmodern

durumun 1980lerde Avrupa ve dünyanın birçok ülkesinde yaygın hale gelmesi ve popülerleşmesinde aynı zamanda felsefi anlamda postmodern düşünceye ilişkin tartışmaların başlamasında ve postmodern kavramının detaylı bir şekilde sorgulanmasında Lyotard'ın rolünün yadsınamaz olduğunu belirtmek gerekir. Bu etki kendisine ait *Postmodern Durum* adlı eser ile ilişkilendirilmektedir.

Lyotard'ın düşünce sistemine baktığımızda, onun bilimsel bilgi ve bununla birlikte ilerleyen teknolojik gelişmelerin insan hayatı üzerindeki olumsuzlukları üzerine odaklandığını söyleyebiliriz. Lyotard yine gelişen teknoloji ile birlikte her türden sömürüye açık bir durumun oluştuğunu da belirtmektedir. Böyle bir durum içerisinde bilgi ve postmodern kavramı üzerine şu ifadelerde bulunmuştur:

“Bu çalışmanın nesnesi, son derece gelişmiş toplumlarda bilginin durumudur. Bu durumu tasvir etmek üzere postmodern kelimesini kullanmaya karar verdim. Kelime Amerika'da sosyologlar ve eleştirmenler arasında kullanılmakta ve on dokuzuncu yüzyılın sonundan bu yana, edebiyat, güzel sanatlar ve bilimdeki oyun kurallarını değiştiren dönüşümleri izleyen kültürümüzün konumunu belirtmektedir.” (Lyotard, 1997, 11)

Lyotard düşünceleriyle aklın araçsallığı ile gelişen bilim ve ilerleyen teknikle birlikte bunların tahakkümü altında kalan toplum düzenine ilişkin bir yabancılaşma, kin ve öfkenin oluştuğuna da işaret etmektedir. Postmodern dönemle ilgili düşünceleri, içinde yaşanılan zamanın sanayi sonrasında oluşan toplum düzenine başka bir ifade ile postendüstriyel topluma bağlı olarak gelişmektedir. Yani Lyotard'a göre postmodernlik böyle bir ortamda gelişmiş olan durumu ifade etmektedir. Söz konusu toplum düzeninde üretim tarzının bilgi ve enformasyon teknolojilerine bağlı bir üretim tarzına dönüşmesi ile birlikte, bilginin almış olduğu biçimi böyle bir ortamda değerlendirme yoluna gitmektedir (Cevizci, 2012, 671). Lyotard sanayi sonrası dönemdeki bilgi formuna ilişkin olarak şu ifadelerde bulunmaktadır:

“Böylece ‘bilgi kullanıcı’ ya (knower) ilişkin olarak –bilgi sürecinin hangi noktasını işgal ediyorsa etsin- bilginin bütünüyle bir dışsallaştırılması olayıyla karşılaşabiliriz. Bilginin kazanılmasının zihinlerin ve hatta bireylerin yetiştirilmesi (Bildung) sürecinden ayrılamayacağı hakkında eski ilkenin modası geçmektedir ve bundan sonra daha da geçecektir. Bilgi kullanıcıları ve arzedicilerinin arzettikleri ve kullandıkları bilgiyle olan ilişkileri, mal üreticileri ve tüketicilerinin, ürettikleri ve tükettikleri mallarla olan ilişkisinin gerçekleştiği bir (ekonomik) değer formunda gerçekleşmektedir.” (Lyotard: 1997, 19-20)

Lyotard'ın bu açıklamaları bilginin alınıp satılabilir bir hale dönüşmesi yahut ticari bir forma geçmesi üzerinedir. Dolayısıyla bilginin almış olduğu hal, dönemin toplum düzenini de büyük ölçüde etkileyerek, enformasyonun toplum yaşantısının büyük bölümünü kaplamasına sebep olmaktadır. Buna bağlı olarak bilgi kendi içindeki



amaçlılığından ziyade bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Böyle bir ortamda gelişen sosyal bilinç olumsuz her türden eylemin gerçekleşmesine imkân tanımaktadır.

Lyotard'ın postmodernlikle ilgili öne sürmüş olduğu düşünceler, içinde sanayi sonrası bir dönemde bilgisayar kaynaklı olan ve teknik gelişmelere bağlı olarak teknolojik bir düşünce tarzının tahakkümünden çıkmaya yönelik bir hedefi barındırmaktadır. Buna bağlı olarak Lyotard uzun bir süreye tekabül eden bir yaşantıyı ve bununla birlikte ortaya çıkan yeni bir dünya kavrayışı ve toplumsal yapıyı betimleyen bir düşünce sistemi geliştirmektedir. Cevizci, Lyotard'ın, modernist yaklaşıma ilişkin totaliter tarafların postmodern olarak adlandırılan dünyada hala bir şekilde sürdürüldüğünü görmesine bağlı olarak, postmodern dönemi bir taraftan totaliteryanizm eğilimi gösteren bir taraftan da özgürleşme potansiyelini barındıran bir çağ olarak gösterdiğini söylemektedir (Cevizci, 2012, 673).

#### **1.4.2. Postmodern Durum ve Baudrillard**

Lyotard'ın ardından yine modernizme karşı eleştirileri ile postmodern düşünürler arasında değerlendirilen, ancak kendisini postmodern düşünce sistemi içerisinde görmeyen ve çalışmamızın konusu olan isim Baudrillard'ı ele aldığımızda, çağımıza yönelik geliştirmiş olduğu özgün teori çerçevesinde kendisinin modernliğe karşı eleştirel bir tavır sergilediğini ve içinde yaşanan dünya düzeni ile modern dünya düzeni arasındaki farklılıklar üzerine yoğunlaştığını görmekteyiz. Kendisinin konuyla ilgili söylemleri onun postmodern bir düşünür olarak anılmasının sebeplerindendir. Ancak Baudrillard bu durumu kabul etmez. Baudrillard modern döneme karşı eleştirilerini sunarken bununla birlikte içinde yaşadığı dönemi de tasvir etmektedir. Baudrillard'ın postmodernizmin öncülerinden biri olarak görülmesine karşı vermiş olduğu cevap ise şu şekildedir:

“Söylenebilecek ilk şey, bir insanın büyük bir rahipten söz etmeden önce postmodernizmin ya da postmodern olarak adlandırılan şeyin ne anlama geldiğini sorması gerektiğidir. Bu kavrama benim kadar uzak biri olamaz. Postmodernizm bir deyimdir, insanların kullandığı hiçbir şey ifade etmeyen bir deyim. Hatta o bir kavram bile değildir, hiçbir şey değildir.” (Adanır, 2017, 11)<sup>1</sup>

Görüldüğü üzere Baudrillard postmodern kavramının herhangi bir olguya göndermede bulunmadığını ve kendisinin de postmodernizmden uzak olduğunu vurgulayarak, hakkındaki postmodernlik değerlendirmelerini kabul etmemektedir.

---

<sup>1</sup> Söz konusu atfa, Gane, Mike. *Baudrillard Live: Selected Interviews*. London: Routledge, 1993, s. 21'den ulaşılabilir.

Baudrillard, içinde yaşadığı dünyayı betimleme yoluna giderken modernlik projesinin iflasına karşılık bir “orji” halinden bahsetmektedir. Bu durumu ifade ederken aynı zamanda modern düşüncenin ilerleme idealindeki itici güç olan özgürleşme düşüncesinin simülasyon evreni olarak nitelendirdiği dönemde bambaşka bir hale dönüştüğünü vurgulayarak, güncel dünyanın açıklanabilirliği noktasında modernliğin açmazlığına dikkat çekmekte ve aynı zamanda modernlik projesinin iflasını haber vermektedir. Bunu da şu şekilde ifade eder:

“İçinde bulunduğumuz güncel durumu nitelemek gerekseydi, bir orji sonrası hali derdim. Orji tam da modernliğin patladığı andır; her alandaki özgürlüğün patladığı andır: Politik özgürleşme, cinsel özgürleşme, üretici güçlerin özgürleşmesi. Tüm temsil ve karşı- temsil modellerinin göklere çıkarılması... Bu tam bir orjidir; gerçeğin ussalın, cinsel, eleştirel ve karşı eleştirelin, büyümenin ve büyüme krizinin orjisidir. Nesne, gösterge, ileti, ideoloji ve zevklere ilişkin her türlü sanal üretim ve aşırı-üretim yollarını geride bıraktık. Şimdi her şey özgür, kartlar açıldı ve hep birlikte asıl sorunla karşı karşıyayız: ORJİ BİTTİ, ŞİMDİ NE YAPACAĞIZ?” (Baudrillard, 1995, 9-10)

Baudrillard’ın bu ifadelerini ortaya koymuş olduğu simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirdiğimizde, günümüz dünyasında bireylerin özgürlük adına içinde bulundukları durumun bir yanılsama olduğunu ve kişide oluşturulan özgürlük algısının aslında sadece göndereninden yoksun sanal bir üretim tarzına dayanan ve bireyde o hissin oluşmasını sağlayarak temelde farklı bir amaca hizmet eden bir şey olduğunu söyleyebiliriz. Dolayısıyla bu ifadeleri modernizmin gelmiş olduğu son noktaya ve bu noktada modern döneme ilişkin çözümlemelerin aydınlatamayacağı duruma yapılmış bir eleştiri olarak değerlendirmek mümkündür.

Modern dönem ile başlayan, ilerleyen süreçte ortaya çıkan birçok gelişme ve bununla bağlantılı olarak farklılaşan toplum yapısı ile birlikte postmodern düşüncenin içinde değerlendirilen pek çok düşünür gibi Baudrillard’ da bu süreçten etkilenen ve güncel dünyaya yönelik çeşitli çözümlemelerde bulunan bir düşünür olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapmış olduğu bu çözümlemelerde sanayi ötesi bir toplum düzenine ilişkin olarak teknoloji tarafından belirlenen ve bu anlamda büyük ölçüde değişime uğrayan bir sosyal yapıya işaret etmektedir. Bu düzeni modernitenin evrilmesi ile ilişkilendiren Baudrillard, artık moderniteyi belirleyen unsurların (sanayi teknolojisi, makineleşme, mal ve hizmetler vb.) ötesinde yani sanayi ötesi bir döneme dikkat çekmektedir. Bu dönüşümle bağlantılı olarak değişen düzene ve tabi ki toplum yapısına ilişkin çözümlemelerin farklı kavramlara başvurularak yapılabileceğini düşünerek,

hiper-gerçeklik, simülasyon, simülakr ve içe patlama gibi metaforlara başvurmaktadır (Şaylan, 2009, 302-303).

Baudrillard'ın oluşan yeni dünya düzenini tasvir etmeye çalışırken bu tür kavramlara başvurması yine yeni dünya düzeninin açıklanabilirliği konusunda modern düşüncenin yetersizliğini gösterme çabası olarak değerlendirilebilir. Çünkü Baudrillard, modern dönemde toplumsal yapıyı belirleyen bir unsur olarak karşımıza çıkan üretim olgusunun sonraki süreçte meydana gelen kırılmalar ile birlikte yerini modellere ya da taklitlere bıraktığını savunmaktadır. Dolayısıyla sentetik yeniden üretimler ile gerçek işlemsel bir boyut kazanmakta ve bu da bize oluşan hiper-gerçekliği göstermektedir. Bu anlamda farklı bir bakış açısına ihtiyaç olduğu düşüncesi ile birlikte kendi kavramsal çerçevesini çizmektedir. Bununla ilişkili olarak Baudrillard'ın felsefi kavrayışı ve ortaya koymuş olduğu kavramsal çerçeve onun postmodern düşüncenin içinde değerlendirilmesinin sebeplerinden biri olarak da gösterilebilir.

Kellner, Baudrillard'ın postmodernizm terimini 1980'lere kadar benimsememiş olmasına karşı daha önceki çalışmalarında odaklanmış olduğu tüketim toplumu ve bu toplum yapısını şekillendiren öğeler olarak karşımıza çıkan, imajlar, göstergeler ve bununla ilişkili olarak medya iletileri, çevre tasarımı ve sibernetiğin sevk ettiği sistemler, sanat ve gösterge kültürüne dayanan konular bağlamında onu postmodern bir toplumsal teoriyi örgütleyen ilk düşünürlerden biri olarak değerlendirmektedir. Bunun sebebi ise Baudrillard'ın üzerine düşünmüş olduğu bahsi geçen konulardaki çalışmalarının ön-postmodernist temaları içeriyor olmasıdır (Kellner, 2011, 413).

“Baudrillard'ın anlatısı üretim ve endüstri kapitalizminin egemenliğindeki modernite çağının sona ermesi ve “taklitler”, “hipergeçeklik”, “şiddetli bir inflakla içe dönük çöküş” (implosion) ve yeni teknoloji, kültür ve toplum biçimleri tarafından oluşturulan postendüstriyel, postmodernite çağıyla ilgilidir.” (Kellner, 2011, 414)

Baudrillard düşüncesi ile ilgili yapılan bu tür değerlendirmeler daha önce de bahsettiğimiz gibi onu postmodern durum tartışmalarında önde gelen isimlerden biri olarak karşımıza çıkarmaktadır. Diğer taraftan kendisi postmodern bir düşünür olarak anılmayı kabul etmemektedir. Kendisinin postmodern terimi ile ilişkilendirilmesinin başlıca sebebi söylemlerindeki modern çağı belirleyen unsurlara karşı eleştirel tavrı olmuştur. Düşünür modern dönem ile ilgili eleştirilerde bulunurken içinde yaşadığı dönemi de zamanla değişim gösteren unsurlar çerçevesinde tasvir etme yoluna gitmektedir. Ortaya koymuş olduğu simülasyon teorisi önceye dayanan zaman dilimi ile

postmodern durumda ortaya çıkan süreç arasındaki kopuşu da yansıtmaktadır. Genel anlamda kendisine yapılan postmodern nitelemesinin ortaya koymuş olduğu bu teori ile güçlendiğini söyleyebiliriz. Onun için var olan simülakrlar her türden ayrımı yok etmekte ve her şeyi birbirine karıştırmaktadır. Göndereninden yoksun gerçeklikler (hiper-gerçeklik), sentetik üretim tarzları vb. durumların, bununla birlikte kitle iletişim araçlarının kontrolünde göstergelerin hakimiyet alanı olan simülasyon evreni aslında modern dönemden büyük bir kopuş ile çok öteye geçildiğini göstermektedir. Dolayısıyla Baudrillard'ın simülasyon kuramı güncel dünya ile öncesindeki modern düzene ilişkin keskin bir ayrımı ortaya koymaktadır.

Baudrillard ve postmodern durum arasındaki ilişkide, kendisinin modernizmi eleştiren tavırları ile postmodern düşünürler arasında anılmasına karşılık, postmodern bir düşünür olmayı kabul etmemesini destekleyen görüşler de mevcuttur. Adanır, Baudrillard'ın postmodern bir düşünür olarak anılmasına karşılık şu ifadelerde bulunmaktadır:

“Baudrillard postmodern bir düşünür değildir. Çünkü postmodern olarak nitelendirilen düşünce insanları postmodernizmi modernizm sonrası, onun aşılıp geçildiği yeni bir dönem, bir evre gibi görürlerken Baudrillard'ın üstünde yoğunlaştığı Batı'nın modernleşme süreci kendi içinde ikiye ayrılmaktadır. Sanayileşmeyle birlikte ortaya çıkan ve 1930-1950'li yıllara kadar (hatta 1968) süregelen bir modernleşme dönemi (yükselen trend) ve bu yıllardan başlayarak ekonomik, politik, kültürel ve toplumsal anlamda sistem + toplum ya da özne + nesne işbirliğiyle tersine döndürülmüş/mekte olan bir modernizm. Bu süreç içinde öne çıkan birey ve haklar Baudrillard'ı pek ilgilendirmemektedir. Çünkü onun için kitle (birey denilen) 1+1+1+1...’den oluşan bir süreçtir. Dolayısıyla onun bireyle bir alış veriş yoktur. Bireyle özne/nesne diyalektiği bağlamında ilgilenmektedir. Dolayısıyla genelde postmodernistlerin yaklaşımlarıyla, Baudrillard'ın yaklaşımı taban tabana zıt sayılabilecek yaklaşımlardır. Birinciler düzeni eski kavramlar, terimler ve kısmen de neolojilerle açıklamaya, eleştirmeye ve bu sürecin yeni (yerel ve evrensel düzeyde) bir döneme tekabül ettiğini ve dolayısıyla düzenin (sistemin) ufak tefek tamiratlarla düzelebileceğini ifade ederlerken, Baudrillard tam tersine, bu sistemin, modernizmin zıddı sayılabilecek, kendi kendini yok etmeye yönelik bir süreç içine girmiş olduğunu ancak bu sürecin yine özne+nesne işbirliğiyle sonsuza kadar uzayabileceğini, yapılması gerekenin modernizmin bir anlamda yanlış uygulanmış doğru çıkışı?) bir proje olduğunu kabul ederek, bu sistemin bir an önce ortadan kalkması gerektiğini, dolayısıyla yeni bir sistem, düzen arayışı içine girilmesi gerektiğini belirtmektedir. Ancak az önce söylemiş olduğumuz gibi Batının şimdilik böyle bir niyeti olmadığından -ve yeni sistem önerilerinin- yüz elli, iki yüz yıl önce Avrupa nasıl yeni bir sistem (Modernizm) projesiyle ortaya çıkarak (Amerika'yla birlikte) bunu yaşama geçirmeye çalıştıysa-üçüncü dünya ve benzeri ülkelerden çıkabileceğini hatta çıkması gerektiğini dile getirmektedir.” (Adanır, 2008, 33)

Adanır, Baudrillard'ın yaşamış olduğu dönemde başka düşüncelerle ortaya çıkan kişiler ile aynı kategoride değerlendirilmesi durumunu eleştirmektedir. Baudrillard'ın postmodernizmle ilişkilendirilmemesi gerektiğine, düşünürün çalışmalarındaki eleştirel

yaklaşımın başka taraflarca başarı olarak nitelendirilen şeylerin başarısızlığı üzerine olduğuna vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda düşünür mevcut sistemin ilerlemeci ve umut vadeden yönüne karşılık tam tersi bir duruma, mevcut sistemin umutsuzluğuna ve yine ideolojik ve ahlaki anlamdaki zayıflığına işaret ederek böyle bir devamlılığın sürmesine karşıdır (Adanır, 2008, 34).

Bazı yorumcuların nazarında postmodern kavramının Baudrillard için bir etiket haline gelmesi düşünürü rahatsız etmektedir. Postmodernizm kavramının herhangi bir şeye gönderme yapmadığına işaret eden Baudrillard ise kendisini asla postmodern bir teorisyen olarak görmemektedir. Kellner'ın Baudrillard'ın postmodernliği ve kendisine ait olan teori üzerine yapmış olduğu yorumlara karşılık olarak, Gane'in yapmış olduğu çözümlemeye baktığımızda Baudrillard'ın sadece postmodernizme karşı olmadığını aynı zamanda tüm çabasının ona karşı bir savaşım olduğunun öne sürüldüğünü görmekteyiz (Gane, 2008, 56).

Daha önce de belirttiğimiz gibi Baudrillard modernizm-postmodernizm tartışmalarında herhangi bir taraf oluşturmadığını belirtmektedir. Bununla birlikte, kendisinin modern toplumların içinde yaşadığı güncel dünyanın açıklanabilirliği yönündeki yetersizlik üzerine modernizmin açmazlarını ortaya koyma gayretinde olduğunu, aynı zamanda modernizm ve postmodernizmle bağlantılı konuları insan ilişkileri ve toplumsal hayatı etkisi altına alan tarafları ile değerlendirerek günümüz dünyasını betimleme yoluna gittiğini söyleyebiliriz. Baudrillard'ın eleştirisi temelde, teknik açıdan büyük bir ilerleme kaydeden fakat ilerleyen teknolojisi ile birlikte diğer taraftan fikri anlamda sadece maddi olan değiş tokuşların, tüketimin önem arz ettiği ve toplum yapısını değiştirirken aynı zamanda bireyleri kendisine yabancılaştıran bir sistemin başarısızlığının ifşasına yöneliktir.

## **BÖLÜM 2: SİMÜLASYONUN KÖKENİ VE TEKNOLOJİ KRİTİĞİ**

Çalışmamızın birinci bölümünde detayları ile ele aldığımız modernizm ve postmodernizm süreçleri toplumsal yapıyı oluşturan unsurlar ile birlikte yaşam şekillerinde ciddi değişimlere yol açan önemli süreçler olarak değerlendirilmektedir. Modern düşünce, geleneksel düşünceden ayrılmayı ifade eden ve bununla birlikte toplumsala ilişkin yaşam tarzlarını büyük ölçüde farklılaştıran, bunu da aklın ve bilimsel bilginin ışığı ile sağlayan bir dönemi işaret etmektedir. İlerleyen süreçte sekülerleşmeye paralel olarak hızla gelişen teknolojinin, bununla birlikte sosyal hayatımızın her alanına nüfuz eden kitle iletişim araçlarının yaygın hale gelmesinin toplumsal düzeni değiştirmesi üzerine, modern düşüncenin açmazlarına karşı meydana çıkan durum ise postmodernizm kavramını ortaya çıkarmaktadır. Bu kavram modernizm sonrası ya da modernizm ötesi şeklinde de formüle edilmektedir. Gerek sosyal gerekse siyasi alanlarda köklü değişimlerin yaşandığı, bireye, topluma ve bağlı oldukları devlete ilişkin her türlü düzene yön vermiş olan bu süreçler beraberinde üretim ve tüketim olgularını da büyük ölçüde şekillendirmekte ve dönüştürmektedir.

Aydınlanma ile birlikte tohumlarının filizlendiği, aklın ve bilimin rehberlik ettiği modern dönemde, üretim olgusu ile birlikte tüketim olgusunun da öne çıktığını ve bu anlamda toplumsal yapının da tüketim kültürü ile biçim kazanmaya başladığını söyleyebiliriz. Zamanla teknik alanda yaşanan gelişmeler ve yaşamın her alanında teknolojinin giderek hâkim hale gelmesi, üretimde artışa, buna bağlı olarak üretim biçimlerinin de farklılaşmasına sebep olmuştur. Dolayısıyla teknolojik veriler ile, tüketilmek üzere üretilen nesneler teknolojinin hâkim olduğu dünyada nesneler çokluğuna yol açmaktadır. Bu durum tüketim ilişkilerinde de ciddi değişimlerin temelini oluşturmaktadır. Teknolojik dünyada mevcut olan nesneler çokluğu, ilerleyen dönemde postmodernizm olarak anılan durum içerisinde, bireylere ilişkin yaşamsal ihtiyaçların ötesinde farklı ihtiyaçlar alanı yaratmaya başlamıştır. Üretim ve tüketim ilişkilerinin bu anlamda kazanmış olduğu boyut ortaya çıkan tüketim kültürünü daha da güçlü kılmış ve farklı bir dünyaya kapı açmıştır.

Genel anlamda bir değerlendirme yapacak olursak, modernizm ve postmodernizm olarak değerlendirilen süreçler tüketim kültürünün ortaya çıkmasında ve zamanla tüketim olgusunun artarak toplumsal üzerinde büyük dönüşümlere sebep olmasında etkili olan süreçlerdir. Modern düşüncenin cevap veremez hale geldiği durumlara,

modernizmin açmazlarına bir cevap ve alternatif olarak ortaya çıkmış postmodernizmle büyük dönüşümlerin yaşandığı güncel dünyada yaşamsal ihtiyaçlardan ziyade arzuların ve sahip olma isteğinin toplumsal hayat ve insan ilişkileri üzerindeki yadsınamaz etkisi karşımıza çıkmaktadır.

## **2.1. Baudrillard Düşüncesinde Tüketim Toplumu ve Yabancılaşma Olgusu**

Aydınlanma ile başlayan sonrasında modern düşünce ve onu takip eden postmodernizm süreçlerinin toplumsal üzerinde yaratmış olduğu dönüşümler şüphesiz ki tüketim olgusu üzerinde de derin bir etkiye sahiptir. Sanayi devrimi ile birlikte ilerleyen süreç ve küreselleşme, kapitalist sistem içerisinde tüketim olgusunu yaşamın her alanına ve her anına yerleştirmektedir. Bu durum günümüz dünyasında da tüketim toplumu- tüketim kültürü gibi kavramların ortaya çıkmasında ve tartışma konusu olmasında temel etkidir. Çalışmamızı onun düşünsel çerçevesinde şekillendirdiğimiz isim Baudrillard, tüketim toplumunu, mevcut sistemin insanları tüketim olgusu üzerinden etkileyerek, toplumun da bu sisteme alıştırılması olarak değerlendirmektedir. Tüketim temeline dayanan yeni bir toplum yapısı tüketim kültürünü ortaya çıkarmaktadır.

Teknoloji ile gelen yeni dünya düzeninde büyük etkiye sahip olan unsurun daha önce de belirttiğimiz gibi nesnelere ait bolluk olduğunu söyleyebiliriz. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki ilerleme, iletişimi sağlayan ağların değişimi bununla paralel olarak sürekli değişim içerisinde olan üretim biçimleri güncel dünyayı karakterize etmektedir. Dolayısıyla teknolojik dünyadaki işleyiş tarzı üretim ve tüketim çerçevesindeki ilişkileri de olabildiğince etkisi altına almış durumdadır. Sistemli bir şekilde işleyen bu süreçler tüketim olgusuna, yaşamsal ihtiyaçlara yönelik bir tüketimden ziyade onu farklı bir biçime sokarak ihtiyaç değil sahip olmayı isteme, arzu etme temelli bir anlam kazandırmaktadır. Buna bağlı olarak değişen aynı zamanda toplum yapısıdır ve bu toplum yapısı tüketim toplumu olarak nitelendirilmektedir. Bu toplum da tüketim alanında bireylerin seçme edimiyle statü sahibi olabildikleri, kendilerini özgür hissettikleri ve varlıklarını gösterebildikleri bir düzeni işaret etmektedir:

“Nesneler sayılarıyla, yinelenmeleriyle, gereksizlikleriyle, biçimlerinin aşırı bolluğuyla, moda oyunuyla, kendilerindeki saf ve basit işlev sınırını aşan her şeyle yalnızca toplumsal özü- STATÜ’ yü - yani sadece bazılarına doğumla verilen ve diğerlerinin, tersine bir yazgı yüzünden, hiçbir zaman ulaşamayacakları bir tanrı lütfunu temsil ederler.” (Baudrillard, 2004, 66)

Baudrillard, sürekli olarak çeşitlilik kazanan ürünlere ve hizmetlere medya kollarının da etkisiyle yüklenen anlamların (imajlar, değerler), insanları tüketime güdülediğini ve bununla birlikte onlarda farklılık hissi yarattığını vurgulamaktadır. Nesneler çokluğu içerisinde tüketim kültürünün hâkim olduğu toplumsal düzende tüketime teşvik, bireylerde kendilerini nesneler aracılığı ile kanıtlama ve içinde bulunarak hoşnut olmadıkları durumlardan tüketerek kurtulma hissi uyandırmaktadır. Tüketim toplumunda çeşitli markaların ve yine kendilerine farklı imaj ve değerlerin yüklenmiş olduğu nesneler doğrultusunda biçimlenen hayat tarzlarını görmemiz mümkündür. Tüketmenin belirleyici rol oynadığı bu kültürde insanlar, yaşamak için tüketmek yerine, tüketmek için yaşamaya güdümlenmektedirler (Featherstone, 2005, 67).

Küreselleşen dünyada hâkim olan ve işleyen sistem küresel bir tüketim toplumunu da gözler önüne sermektedir. Bireylere tüketime yönelik dayatılan davranış kalıpları, yaşamın her alanında da hâkim duruma geçmektedir. Bu örtük dayatım aslında bireylerde rasyonel olarak seçimde bulunabilme imkânını yok etmektedir. Rasyonel bir tutum dışında bu kalıplara göre hareket eden bireyler farklılaşma arzusu ile aslında tüketim piyasalarında birer metaya dönüşmektedirler. Bauman'ın ifadesinde olduğu gibi; "Artık hepimiz daha fazla tüketme baskısı altındayız ve bu yolda kendimiz tüketim ve emek piyasalarında metalara dönüşüyoruz." (Bauman, 2010, 53)

Bireylerin toplumsal düzende yer edinme, tüketilen nesneler ile kendilerini ifade etme ve farklılaşma arzularına ilişkin konu bağlamında Baudrillard'ın şu ifadeleri tüketim kültüründeki önemli çözümlemelerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır:

"[...] sistemin umudunu asla kişiler arasındaki gerçek (ayrık ve indirgenemez) farklara bağlamadığı görülür. Sistemi sistem yapan, yerine ayırt edici gösterge olarak endüstrileştirilebilir ve ticarileştirilebilir olan farklılaştırıcı biçimi geçirmek için öz içeriği, herkesin (zorunlu olarak farklı) öz varlığını dışarıda bırakmasıdır. Sistem tüm özgün nitelikleri, sadece ayırt edici şemayı ve bu şemanın sistematik üretimini tutmak adına dışarıda bırakır. Bu düzeyde farklılıklar artık birbirini dışlamazlar: sadece modanın birleştiriciliği içinde birbirlerini içermekle (farklı renklerin kendi aralarında 'oynamaları' gibi) kalmazlar, ama sosyolojik olarak grubun bütünleşmesini pekiştiren, farkların değiş tokuşudur. Böylece kodlanmış farklılıklar, bireyleri parçalamaktan çok, tersine değiş tokuş malzemesi haline getirir." (Baudrillard, 2004, 110-111)

Baudrillard'ın burada vurgulamak istediği durum kodun kurallarına özgü bir farklılaşma biçimiyle ilişkilidir. Kod ise, yeniden üretimleri ve göstergeleri ifade etmektedir. Nesneye ait işlevselliğin yahut itibarın bir önemi yoktur. Mevcut sistem iletişim ve sürekli olarak verilen ve alınan bir değiş tokuş sistemidir. Düşünür, tüketim toplumunda



tüketim olgusunun tanımlandığı asıl noktanın bu olduğunu iddia etmektedir. Farklılaşma mantığı ise sadece kodun belirlediği kurallar çerçevesinde gerçekleşir:

“Her şeyden önce bireyleri ‘*kişiselleşmiş*’ olarak üreten bir yapısal farklılaştırma mantığı vardır, yani bireyler birbirinden farklıdır; ama bu farklılık, bireyler kendini ayırsılaştırırken bile *uzlaştıkları* bir koda ve genel modellere uygundur.” (Baudrillard, 2004, 110)

Çeşitli iletişim kanalları ile sistem tarafından tüketime teşvik edilen bireyler, işin özünde kendilerine sunulan ve kişisel farklılık temeline dayanan vaatlerin aksine, kendilerine özgü gerçekte var olan farklılıklar yok edilerek nesneler ile aynı türden varlıklarmış gibi göstergeler değiş tokuşunda birbirlerinin yerine geçebilmektedirler. Baudrillard’ın ifade ettiği varoluşun sahip olma durumuna endekslendiği bir tüketim kültüründe bireylerin öz varlıklarına ilişkin her şeyin dışarıda bırakılması, aslında kendini bilmek düşüncesinin sisteme göre evrilerek dönüşmesidir. Bu perspektifte, tüketim toplumunda yaşanan süreçlerin bireyleri üretim ve tüketime ait alan içerisinde aynılaştırmaktan başka bir şey yapmadığını söyleyebiliriz.

Sözünü ettiğimiz kendini bilmek düşüncesinin evrilmesi ile aslında Baudrillard düşüncesinde “yabancılaşma” kavramına bir gönderme vardır. Baudrillard erken dönem yazılarında Marksist felsefe ile ilişkili olarak yabancılaşma kavramına ihtiyaçlar alanında tüketime güdümlenen ve bu anlamda kendine yabancılaştırılan tüketici konumundaki bireyin köleleşen bir varlık haline geldiğini belirtmektedir (Baudrillard, 2009, 83). İlerleyen süreçte yabancılaşma kavramına başka bir açıdan yaklaşmaktadır. Yabancılaşma olgusu, kendi amaçları doğrultusunda toplumsalı istediği şekilde yönlendirebilen ve tüketime güdüleyen medya kollarına, kitle iletişim araçlarına bağlı olarak bireyin gerçek ötesi bir alana sürüklenmesi, simülasyon düzeninde bireyin kendine yabancı hale gelmesi ile ilişkilendirilmektedir. Şöyle ki, gerçeklikten uzaklaşmış ve sistem tarafından kontrol altında olan bedenler aynı zamanda medya aracılığı ile farklı şekilde değerlendirilmektedir. Baudrillard söz konusu durumun izahını simülatif hale getirilen insan bedeni üzerinden yapmaktadır. İnsan bedeninin tüketim ilişkileri bağlamındaki yerini birbirinden farklı birçok anlamın dayatıldığı en güzel tüketim nesnesi olarak belirlemektedir.

“Bin yıllık bir püritanizm çağından sonra fiziksel ve cinsel özgürleşme biçiminde bedenin ‘yeniden keşfi’ ve reklamda, modada, kitle kültüründeki ( özellikle dişil bedenin ki bunun neden böyle olduğunu açıklamak gerekecek) mutlak –varlığı- bedenin etrafını kuşatan sağlık, perhiz, tedavi kültü, gençlik, zariflik, erillik/dişillik saplantısı, bedenle ilgili bakımlar, rejimler, fedakârca uygulamalar, bedeni kuşatan Arzu söyleni- bunların hepsi bedenin günümüzde kurtuluş (salut) nesnesine

dönüştüğünün tanığıdır. Beden bu ahlaki ve ideolojik işlevde tam anlamıyla ruhun yerini almıştır.” (Baudrillard, 2004, 163)

Baudrillard’ın bu ifadeleri insan bedeninin tüketimin nesnesi olduğu ve yatırım aracı haline geldiğini göstermektedir. Bu anlamda özne sisteme hizmet eden bir kurtuluş nesnesidir. Tüketimin yalnızca ürünler üzerinde değil aynı zamanda semboller, göstergeler üzerinde de gerçekleştiği simülasyon evreninde, reklamlar aracılığı ile beden göstergeye dönüşerek kendiliğini kaybetmekte ve kendine yabancı hale gelmektedir.

İnsan bedeninin kapitalist amaçların hizmetinde en iyi tüketim nesnesi olduğunu söyleyen Baudrillard, tüketim kültürünü karakterize ederken bedenin metalaşmasında güzellik, cinsellik ve erotizm temalarının etkisine dikkat çekmektedir. Reklamlarda karşımıza çıkan bedenler cinsellik temasına ilişkin olarak yeniden farklı şekilde konumlandırılmakta ve özne kendi olmaktan çıkmaktadır. Bu durum derin bir yabancılaşmanın göstergesidir. Baudrillard’ın bir soyutlama olarak nitelendirdiği manken, burada arzu nesnesi değil işlevsel bir nesne, moda ve estetiğin birbirine karıştığı bir göstergeler formu olarak kendini göstermektedir. Dolayısıyla burada bedenin kendi anlamı yok olmakta ve beden reklamda gösterilen diğer işlevsel ve cinsiyete sahip olmayan nesnelerle aynı türden bir metaya dönüşmektedir. Yani beden ve nesne değişim değerlerini değiş tokuş ederek ve karşılıklı olarak birbirlerine anlam kazandırmaya çalışarak aynı türe özgü bir göstergeler ağını meydana getirmektedir (Baudrillard, 2004, 170-171). Böyle bir ağ içinde bedenin öz varlığının hakikati söz konusu değildir.

Baudrillard bireyin kendine yabancılaşması durumunu *Praglı Öğrenci* filmi üzerinden de örneklemektedir. Filmdeki öğrenci yoksul fakat ihtiraslı bir karakterdir. Bir takım olaylar sonucunda öğrenci şeytanla yüz yüze gelmektedir. Bu karşılaşmada şeytan öğrenciye aynada yansıyan imgesiyle değiş tokuş etmesi karşılığında yüklü sayıda altın teklif etmektedir. Telifin öğrenci tarafından kabul edilmesi üzerine şeytan öğrencinin aynaya yansıyan imgesini oradan ayırmakta ve bir kâğıt gibi katlayıp cebine koymaktadır. Şeytan ortadan kaybolur, öğrenci ise sahip olduğu altınlar ile zengin hale gelir, başarıdan başarıya koşar; ancak aynalardan sakınarak... Bir gün gelir ki bu öğrenci ete kemiğe bürünmüş imgesiyle karşı karşıya kalır. Kendisini rahat bırakmayan ve sürekli kendisiyle uğraşan ikizi ile mücadelesi çerçevesinde film devam etmektedir. Başlangıçta modeline bağlı kalan iyi imge sonrasında kötü bir karaktere bürünerek öğrencinin itibarını lekeleme potansiyeline sahiptir. Çözüm olarak öğrencinin

imgesinden kaçmak için toplumdan uzak yaşamayı tercih etmesi durumunda ise imge onun yerini almış olduğu için işlemiş olduğu her türden suç yine öğrencinin üzerine kalacaktır. Devam eden olaylar sonrasında bir gün öğrenci imgesinin çıkmış olduğu aynanın önünden geçerken imgesine ateş eder ve aynanın kırılmasıyla birlikte ikizi buhar olup gider. Onun buharlaşması ile eş zamanlı olarak öğrenci de yere yıkılmakta ve ölmektedir. Çünkü farkında olmadan imgesi onun gibi canlı ve gerçek olmuştur. Filmin sonunda ölmek üzere olan öğrenci kırılmış ayna parçalarından birini eline alarak kendine bakar ve kendini görebildiğini fark eder. Bedenini kaybetme pahasına da olsa normal suretine yeniden kavuşmuştur (Baudrillard, 2004, 246-247). Baudrillard vermiş olduğu bu örnek üzerine şu ifadelerde bulunur:

“Aynanın yansıttığı imge burada simgesel olarak edimlerimizin anlamını temsil ediyor. Edimlerimiz çevremizde imgemize uygun bir dünya oluşturuyor. Dünyayla ilişkimizin şeffaflığı, bireyin aynadaki yansıısıyla değişmeden kalan ilişkisi tarafından yeterince iyi bir şekilde ifade ediliyor. Bu yansımanın gerçeğe uygunluğu bir şekilde dünyayla aramızdaki gerçek bir karşılıklılığı gösteriyor. Demek ki simgesel olarak bu imge bizimle uymayacak olursa, bu dünyanın saydamsız olduğunun, edimlerimizi denetleyemediğimizin göstergesidir; özetle kendimiz üzerine perspektiften yoksunuz demektir. Bu teminat olmaksızın artık kimlik mümkün değildir. Kendime bir başkası oluyorum, *yabancılaşıyorum*.” (Baudrillard, 2004, 247)

Baudrillard’ın bu yorumundan sonra burada bir başka durumun da anlatılmak istendiği açıktır. Şöyle ki öğrencinin imgesinin satılmışlığı söz konusudur. Metalaşmış olan imgenin nesne gibi aynı zamanda şeytan tarafından alınması özünde ticaret ile şekillenen bir topluma işaret etmektedir. Baudrillard bunu meta fetişizmi olarak görmektedir. Bu süreç güncel dünyada kültür ve insan ilişkileri üzerinde bir denetimle devam etmektedir.

Teknolojik dünyanın olumsuz görünen tarafı, aslında kişileri kendi bedenlerine yabancılaştırırken aynı zamanda toplumsaldan da uzaklaştırıyor olmasıdır. Daha öncesinde toplumdan içsel olarak uzaklaşabilen birey artık dışsal manada da uzaklaşmaktadır. Baudrillard, artık günümüzde teknolojinin yaygınlaşması ile sahip olduğumuz cep telefonlarının, kulaklarımıza taktığımız kulaklıkların ve bunun gibi karşı taraf ile iletişimimizi soyutlayan teknolojik aletlerin sürekli kullanımını ve insanların adeta onların esiri haline gelmesini, etrafımızdaki insanlarla aynı zamanda ancak farklı yerlerde olduğumuzun göstergesi olarak kabul etmektedir. Onun için bir hücreye kapatılmak ile telefon ağının, “mobil ”in içerisine kapatılmak aynı türden şeylere

dönüşmektedir (Baudrillard, 2002b, 176). Kişi kendinden geçtiği ölçüde çevresine karşı da büyük bir duyarsızlaşmanın içine girmektedir.

Tüketim toplumuna ait kültür, bireyleri toplumsal manada bütünleştirmeyi sağlamaktadır, ancak bu bütünleştirme onları tüketim anlamında uyumlu hale getirme potansiyelindedir. Aslında insanlar arasındaki ilişkilerin gerçek anlamdaki sıcaklığını, içtenliğini yitirmesi, yerine belirlenmiş ya da zorunlu hale getirilmiş bir ilişki tarzının yani zoraki bir inceliğin geldiğini göstermektedir. Bu toplumsal bir yabancılaşma olarak da değerlendirilebilir. Bu bakış açısıyla tüketim kültüründe tüketmeye adapte olmuş bireylerin belirlenmiş hayat tarzı ile içtenliklerini, dayanışma isteklerini, öz eleştiri kabiliyetlerini deforme ettiklerini söyleyebiliriz. Bu anlamda kendini sahiplenerek, tüketerek var edebilme düşüncesi aslında kişileri kendi dışındakileri öteleyerek bencil bir yaşama sürüklemektedir.

Küreselleşme ile hâkim hale gelen kapitalist sistem tüketime odaklı bir yaşam biçimini desteklerken bu bağlamda bireylere boş zamanlarını tüketerek değerlendirme düşüncesini de aşılarmaktadır. Toplum üzerinde hegemonyasını sürdüren ve iktidar olan kapitalizm, bu düşüncüyü de medya kolları ile bireylere dayatmaktadır. Medyanın birçok kişiye ulaşarak kapitalist düzene bu anlamda hizmet etmesi ve bireylere verilmek istenen iletileri anında ulaştırarak etkili hale gelmesini sağlaması, onun işleyen sistemde en önemli araçlardan biri olarak kabul görmesini sağlamaktadır. Öyle ki yaratılan gerçeklikler artık medya ve televizyon aracılığıyla bireylerde istenilen algıyı yaratmakta ve bu anlamda birey medyanın durağı konumuna geçmektedir. Bu şekilde işleyen düzende temsillere ait çokluğun da büyük etkisi vardır ki bu sayede insan kendi hayatından uzaklaşarak farkında olmadan başkalarının hayatını yaşamaya başlamaktadır. Simülasyon düzeninin hâkimiyet alanında bilgi işlemsel her türlü oyun vasıtasıyla insanlar ötekiliği dijital bir gömlek gibi sırtına geçirerek de yabancılaşmayı yaşamaktadırlar (Baudrillard, 1998, 42-155).

Baudrillard medyanın kişilere göstergeler olarak göstergeleri, gerçeğin teminatıyla doğrulanmış olan göstergeleri tükettirdiğini söylemektedir. Bu anlamda *tüketim praxisini* tanımlamaktadır:

“ Tüketicinin gerçek dünya, politika, tarih ve kültürle ilişkisi, çıkar, yatırım, sorumluluk ilişkisi değildir; ama bir tümünden kayıtsızlık ilişkisi de değildir: Bu MERAK ilişkisidir. Aynı şema uyarınca burada tanımladığımız haliyle tüketim boyutunun dünyanın bilgisi boyutu olmadığı, ama tümünden bir cahillik boyutu da olmadığı söylenebilir: Bu YANLIŞ BİLME boyutudur.” (Baudrillard, 1998, 27-28)

Düşünür bu ifadelerinde merak ve yanlış bilme durumlarıyla aslında sözünü ettiğimiz gibi bireyleri tüketim anlamında uyumlu hale getirmeyi amaçlayan sistemi işaret etmektedir. Yani merak ve yanlış bilme tüketim toplumunun karakterini belirleyen davranışlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu davranış biçimi bireyleri aynı gerçekliğe yönelik tek tip davranışı sergilemeye itmekte ve bu durum da medya kollarıyla güçlenerek sistemli hale gelmekte, genelleşmektedir.

Buradan hareketle Baudrillard tüketimin yerini de belirlemekte ve bunun ilk olarak gündelik yaşam olduğunu söylemektedir. Gündelik yaşamın bir *yorumlama sistemi* olduğuna dikkat çekerek, sadece gün içerisinde yaşanan olay ve hareketlerin toplamı ve sıradanlığın, yinelenmelerin boyutu olmadığını belirtmektedir. Çalışma, boş zamanların değerlendirilmesi, aile ve çevre ile ilişkiler aslında yanlış bilme üzerine oturtulan tutarlı bir sistem aracılığı ile yeniden biçim kazanmaktadır (Baudrillard, 1998, 28). Bu biçim ise tabii ki sistemin dayatmış olduğu tüketim olgusuna bağlıdır. Çevremize baktığımızda kişilerin kendilerine ayırabildikleri vakitleri çoğunlukla marketlerde, büyük alışveriş merkezlerinde harcadıklarını söylememiz yanlış olmayacaktır. Aslında tam da bu noktada Baudrillard sistemin ve araç olarak kullanılan medyanın ihtişamlı sunumlarla bireyleri büyüleyerek, onları (sözde) mutlu olacağı ve haz duyabileceği alanlara yönelttiğinin ve böylece tüketime güdülenerek amaca hizmet edildiğinin altını çizmektedir:

“İhtiyaçlar üzerine her söylem naif bir antropolojiye dayanır: Mutluluğa duyulan doğal eğilim antropolojisi. En basit Kanarya Adaları ya da banyo tozları reklamının arkasında parlak harflerle yazılı olan mutluluk, tüketim toplumunun mutlak göndergesidir. Tam olarak *kurtuluşun* (salut) eşdeğerlisidir. Ama böylesi bir ideolojik güçle modern uygarlığın yakasına yapışan bu mutluluk nedir?” (Baudrillard, 1998, 51)

Baudrillard burada mutluluk kavramının ideolojik gücüne dikkat çekmektedir. Toplumda bu kavram bireyin kendisi için istediği doğal bir eğilim olmaktan çıkmıştır. Tüketim kültürünün mutlak göndergesi olan mutluluk aslında eşitlik söylemini canlandıran bir söylen haline gelmiştir (Baudrillard, 1998, 52). Bireyde içsel olarak gerçekleşen mutluluk hissi artık nesneler ve imajlar aracılığıyla ölçülebilir bolluk ve rahatlığa dönüşmüştür. Dolayısıyla bu durum tüketim idealiyle ilişkilendirilmektedir. Mutluluğun herkesin eşit olduğu bir zeminde gerçekleşebilir olduğu düşüncesi, mutluluğun ideolojik gücünün etkisiyle tüketim toplumunun mensubu olan bireyleri yine tüketim olgusu üzerinde bütünleştirmektedir.

Güncel dünyada işleyen sistem üzerine Bauman, kapitalizmin artık insan ihtiyaçlarının giderilmesine yönelik rekabet ortamı dışında, insan arzularının sonsuzluğu üzerine bir oyun sergilediğini söylemekte ve bunu şu sözleriyle modernliğin sıvı aşaması olarak değerlendirmektedir:

“Ancak modernitenin sıvı aşamasında kapitalizm bu yarışmadan çekildi; bunun yerine insan arzularının potansiyel sonsuzluğuna oynadı. Çabalarını bu noktadan sonra onların sonsuz büyümesini karşılamaya adanmış. Arzuların tatminine değil, daha fazla arzunun arzulanmasını sağlayan arzulara; fırsatları ve seçenekleri daha verimli hale getirmeye değil çoğaltmaya; olasılıkların işleyişini “yapılandırmaya” değil serbest kılmaya yöneldi.” (Bauman, 2013, 50)

Bu ifadelerden yola çıkarak nesnelerin artık bireyler tarafından ihtiyaç duyulması zorunlu hale getirildiği bir tüketim sürecinden bahsetmek mümkündür. Baudrillard da teknoloji ile gelen dünyayı anlatmaya çabalarırken, üretimden ziyade tüketim ve tüketim ilişkileri ile şekillenen toplum yapısı ve beraberinde kitle iletişim araçlarına bağlı işleyen süreçte bireylerdeki yabancılaşma olgusu üzerine yoğunlaşmaktadır. Bu çerçevede tüketim kültürünün gerçeklik algısı üzerindeki yok ediciliğini de gözler önüne sermektedir. Burada başrolü kitle iletişim araçları alırken, Baudrillard ona göre şekillenen tüketim toplumunda tüketim olgusunun “var kalabilmek” adına büyük önem taşıdığını ancak değerler değiş tokuşunda bireylerin de nesneler gibi birer metaya dönüştüğünü iddia etmektedir. Düşünürün tüketim kültürü ve medya kollarına bağlı enformasyon üzerindeki düşüncelerini Gane şu şekilde yorumlamaktadır:

“Baudrillard, son otuz yıl ya da daha fazla zamandan beri, tüketim kültürü ve enformasyon toplumu anlayışımızı radikal biçimde değiştirmiştir. Rahatsız edici olsa bile zarif bir tarzda, gerçeklik versiyonlarımızı inşa ettiğimiz temelleri art arda yerle bir etmiştir.” (Horrocks, 1996, 8’den akt. Gane, 2008, 28)

## **2.2. Simülasyon Evreninde Medya-Kitle İletişim Araçları ve Dezenformasyon**

Modern çağ dediğimiz zaman diliminde, günlük yaşantımızın her alanında temas halinde bulunduğumuz teknoloji insani ilişkileri büyük ölçüde etkilemekte ve buna bağlı olarak toplumsal hayata da biçim kazandırmakta olan bir unsurdur. Küreselleşen dünyaya ve teknik alandaki gelişmelere ayak uydurmak yine teknoloji ile temas halinde olmayı zorunlu kılmaktadır. Bu anlamda bireyler de hızla gelişen teknolojiyle birlikte her geçen gün bu hıza uyum sağlayabilmek adına bir gayret içerisindeyler. Teknoloji ile gelen dünyada kitle iletişim araçları da her türlü gelişmeden haberdar olabilmek ve büyük kitlelere ulaşabilmek adına yadsınamaz bir etkiye sahiptir. Her geçen gün büyük bir hızla gelişmeye devam eden teknolojinin bilgi alış veriş süreçlerine de hız

kazandırmasıyla medyanın görev ve sorumlulukları artmaktadır. Çünkü medya toplumsal değerler bağlamında gerçekleştirmiş olduğu yayınlarla insanları görsel ve işitsel olarak bilgilendirme; toplumu etkileyerek, toplumsal düzene biçim kazandırma özelliğine sahiptir.

TDK sözlüğüne göre medya, “iletişim ortamı”, “iletişim araçları” anlamına gelmektedir. Dolayısıyla radyo, televizyon, gazete, dergi, internet vb. her türlü vasıtayla bilgilendirme süreçlerini yöneten kitle iletişim araçlarının bütünüdür.

Bilgi alışverişinin büyük bir hız kazandığı teknolojik dünyada, Baudrillard'da gerçekliğe ilişkin bilginin topluma iletilmesi anlamında yaşanan aksaklıkların farkına varılması gereken büyük bir problem olduğunu gözler önüne serme çabasıdır. Bu problem ise medya kolları vasıtasıyla farklı amaç ve çıkarlara hizmet edilerek, hâkim ideolojiye güç kazandırmak adına doğal olana müdahalede bulunulması, toplumsal değerlerin göz ardı edilmesi ve bu değerlere ilişkin anlamların içinin boşaltılmasıdır. Baudrillard medyayı semboller, imajlar ve ürettiği kodlar ile toplumsal üzerinde büyük etki yaratan, hiper-gerçek bir alan oluşturarak zihinsel özgürlüğün ve keşif alanının simüle edildiği araçlar bütünü olarak ele almaktadır (Baudrillard, 2015, 70-77). Bu anlamda izleyicinin ya da dinleyicinin anlam üretmek, eleştirel tavır takınmak yerine, kendisine sunulan imaj ve sembollerini emerek kendinden geçtiği bir iletişim sürecini değerlendirmektedir. Medyanın işlevi hâkim ideolojinin topluma dayatmak istediği iletilerin yayınlanmasını sağlamaktır; medya toplum üzerinde kullanılan bir araçlar bütünü halini almıştır.

Daha önce de belirttiğimiz gibi Baudrillard simülasyon evreni olarak nitelendirdiği dünyada gerçeklik ilkesinin yitirildiğini söylemekteydi. Bununla birlikte düşünür, gerçeklik ilkesinin yitirilmesinin yeni bir gerçeklik anlayışına yol açmaktan ziyade, görüntüler üzerine inşa edilen bütünsel bir gerçekliğin oluştuğunu iddia etmektedir. Bütünsel gerçekliğin işaret ettiği evren ise simülasyon evreni olarak karşımıza çıkmaktadır (Adanır, 2015, 8). Bu düşünceler doğrultusunda Baudrillard, imgeler, imajlar, göstergeler ve gösterge ilişkileri anlamında kitle iletişim araçları üzerine yoğunlaşmaktadır. Kişilerin gerçeklikle olan bağının medya kolları vasıtasıyla deforme edildiğini, ilerleyen süreçte ise bu bağın ortadan kaybolduğunu söyleyen düşünür, bu durumun oluşmasında mesafe bilincinin yok edilmesinin de büyük ölçüde etkili olduğunu vurgulamaktadır:

“Artık olayla, canlandırılmış görüntüsü arasında bir mesafe, bir boşluk, bir orada olmama durumu yok. Ekranı baktığımızda doğrudan sanal görüntü evreninin içine yerleşiyoruz. Ekrandaki görüntünün içine sanki yaşamın içine girercesine dalıyoruz. Yaşantımızı üstümüze bir tür dijital tulum gibi geçiriyoruz.” (Baudrillard, 2015, 71)

Baudrillard’ın bu ifadeleri aslında günlük yaşantımızın her alanında temas halinde olduğumuz kitle iletişim araçlarının art arda sıraladığı görüntülerle mesafeleri ortadan kaldırmasına, bu bağlamda kişilerin farklı şeyleri ayırt edebilme imkânını yok etmesine yöneliktir. Öyle ki Baudrillard için özne ve nesne, gerçek ve imge arasındaki mesafe de yok olmaktadır. Kişilerin sadece gördükleri şeyler üzerinden hareket etmesi, gerçek ve görüntüsünün birbirine karışması ve bu anlamda kişilerin zihninde de bir anlam kaybının yaşanmasıyla ilişkilidir. Baudrillard bunu görüntüler arasındaki mesafe bilincinin yok edilmesine bağlamaktadır.

Kişilerin günlük yaşantılarını ele aldığımızda, kitle iletişim araçlarıyla sürekli bir etkileşim hali içerisinde olduklarını söylememiz mümkündür. Toplumsal düzenin işleyişine ilişkin etkin role sahip olan bu araçların, ilgi çekici vaatler ya da iletilerle kişilerin gündelik hayatlarında alışkanlıktan öte, bir ihtiyaç olarak var olduklarını söylemek de yanlış olmayacaktır. Baudrillard’ın deyimiyle; “İletişim araçları ve gönderdikleri mesajlarla ilgilenmeyenler gücül ya da gerçek anlamda toplumsallaşmamış insanlar olarak kabul edilmektedir.” (Baudrillard, 2017, 115) Kitle iletişim araçlarının kişilerce bir ihtiyaçmış gibi sürekli gördüğü ilgi ve kendilerine duyulan güçlü inanç medyaya büyük bir itibar kazandırarak, etkileyciliğini arttırmakta ve ikna etme boyutunda ona güç kazandırmaktadır. İletişim ağlarının kişilerin üzerindeki etkisinin bütünüyle sanal bir düzlemde gerçekleştiğini söyleyen Baudrillard, karşılıklı bu etkileşimin ve yok denebilecek kadar kısa olan zamansal mesafelerin kişilerin rasyonel tutumlarını yok ettiğine işaret etmektedir. Çünkü izleyiciler olaylar üzerinde herhangi bir değerlendirmede bulunamadan olaylar sanal bir biçimde zihinlere kazanılmaktadır. Bu noktada izleyici sürekli olarak kendilerine sunulan görüntülere ve iletilere karşı eleştirel tavrını kaybetmektedir. Baudrillard sanal evrende herhangi bir şeyin yeniden canlandırılabilmesinin imkânsız olduğunu söylerken, ortada mesafenin, eleştirel ya da estetik bir bakışın yokluğunu da “muazzam bir içe gömülme süreci” olarak değerlendirmektedir (Baudrillard, 2005b, 72).

Kitle iletişim araçları vasıtasıyla insanlara aşılarmaya çalışılan iletiler, bilgilendirme ya da haberdar etme eylemini salt görünüşlerle, mesafesizce ardı arkası kesilmeyen



görüntüler ve imgelerle gerçekleştirilmektedir. Dolayısıyla yalnız görüntüler aracılığıyla ortaya konulan bir anlam söz konusudur ve insanlar kendilerine sunulan verileri amaca uygun bir şekilde sindirmektedir. Bu anlamda medya insanları etkilemeyi başarabilmektedir. Baudrillard bu etkilene sürecini ve kişilerde oluşan güçlü inancı şu şekilde tasvir etmektedir:

“Bu kısır döngüleşmiş bir simülasyon sürecidir, yani hipergerçek bir süreçtir. Anlam ve iletişim hipergerçekleşmiştir. Gerçeğe bir son veren şey gerçekten daha da gerçek gibi görünen şeydir.

Böylelikle hem iletişim hem de toplumsal düzen kapalı devre çalışan birer *aldatmacaya* benzemektedirler. Üstelik bu aldatmaca bir *mit* kadar güçlüdür. Sistemin var olduğunu kanıtlayabilmesi için göstergelerin (haber) sürekli olarak yinelenmesi gerekmektedir. Bu gerçeklikten yoksun olan sistem imgeler ve göstergelerden ibaret varlığını yineleterek bir gerçeklik katsayısına sahip olabilmektedir. Habere inanılmasının ve iman edilmesinin nedeni de zaten budur.” (Baudrillard, 2017, 116-117).

Baudrillard İmgeler üzerine kurulu bir iletişim tarzının kişileri bilgilendirme ya da bilinçlendirme görevinden yoksun olduğunu ve imgelerin yalnızca haber verip haberdar etme görevini üstlendiklerinin altını çizmektedir. Bu bağlamda imgelerden yola çıkılarak da herhangi bir gerçekliğe ulaşabilmenin imkânsız olduğunu söylemektedir (Baudrillard, 2015, 72). Bu perspektifte kişiler haberdar olduğu ya da haberdar olduğunu sandığı sanal bir gerçekliğin içine gömülmektedirler. Çünkü ekrana yansıyan görüntüler, kişilere yanıt verme olasılığı sunmayan sanal ortam, amaca yönelik iletiler, dünyayı kavrayabilme yetisini yerle bir ederken, kalıplaşmış yaşam tarzları sunarak toplumsal değerlerin yozlaşmasına sebep olmaktadır. Bu bağlamda Rus bir yönetmen olan Vertov’un yazmış olduğu bir makalede, dile gelmiş olan bir kameranın insanlara vermiş olduğu mesaj Baudrillard’ın düşüncesini destekler niteliktedir. Kamera insanlara şu şekilde seslenmektedir:

“Ben bir gözüm. Mekanik bir göz... Ben, makine, size ancak benim görebileceğim bir dünyayı açıyorum... Zaman ve yer sınırlamalarından kurtulmuşum; evrenin her bir noktasını, bütün noktalarını, nerde olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur. Böylece size bilinmeyen bir dünyayı açıyorum.” (Övür, 2009, 89’dan akt. Ceylan, 2012, 51-52)

Sanki yaşamın içerisine giriyormuşçasına ekrana bakarak bizlere sunulan görüntülerin içerisine dalıyoruz. Böyle bir durumda Baudrillard’ın söylemiş olduğu gibi biz dünyayı görebiliyor olsak da dünya bize bakmaz. Ekran her türlü ikili ilişkiyi her türlü “yanıtlama” olasılığını önceleyerek dünyanın kavranabilirliğini engelleyen bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır (Baudrillard, 2015, 73). İnsanlar da yalnızca görüntüler

vasıtasıyla kendilerine sunulan, gerçek hayatta karşılayıcı olmayan anlamların içerisinde, hiper-gerçek bir dünyada kendinden geçmektedirler.

Kendinden geçme kavramını sıkça kullanan düşünür bu kavramla, kendi etrafında anlamını yitirinceye kadar dönen ve sonunda saf ve boş biçimiyle kendini yeniden gösteren tüm maddelere gönderme yapmaktadır. Baudrillard günümüzde diyalektik bir mantık yerine, kendinden geçme mantığının hâkim olduğu bir düzenin, kişilerin iletişimin kendinden geçmişliği içinde sürdürdükleri bir yaşamın mevcudiyetinden bahsetmektedir (Dağ, 2011, 193). Böyle bir ortam kişinin de kendinden geçtiği, uyduğu ve tepkisiz hale geldiği bir yerdir. Baudrillard iletişime dayalı kendinden geçme sürecini şu şekilde ifade etmektedir:

“iletim ağı ve kapalı devre sistemlerin ulaştıkları hız düzeyine karşın, biz yavaşlığın peşinden koşacağız; ancak bu özlemi çekilen zihinsel bir yavaşlık değil, kendinden kurtulmanın olanaksız olduğu bir devinimsizlik, yavaştan daha da yavaş bir şey, yani tepkisizlik (atalet) ve sessizlik türünden bir şey olacaktır. Tepkisizliği çaba harcayarak, sessizliği diyalog kurarak çözemeyiz. Bu hâlâ çözülmeyi bekleyen bir sırta benziyor.” (Baudrillard, 2011, 8)

Baudrillard bu tepkisizliği, mesafe bilincinin olmadığı, görüntüler düzeyinde gerçekleşen bir iletişim tarzına bağlamaktadır. İlişki kurmak ya da söze dayalı bir şeye benzeyen iletişimin yalnızca bakışlarda gerçekleşmesinin olanaksız olduğunu söyleyen düşünür, bakış düzeyinde her şeyin anında olup bitmek zorunda olduğunun altını çizmektedir. Dolayısıyla burada bir iletişim sürecinden bahsedemeyiz. Çünkü Baudrillard’ın düşüncesi bakan ve bakılan arasındaki durumun bakış, ışık ve ayartmanın anlık şeyler olmaları sebebiyle bir iletişim olmadığı yönündedir (Baudrillard, 2011, 8). Olan biten göstergelerin (haber) sürekli olarak yinelenmesi, gerçeklikle bağı kalmayan imgelerin üretilen anlamlarla kişilere dayatılması ve buna paralel olarak yaşanan anlam kaybıdır.

Her şeyin sahip olduğu konumunun değiştirilmesi, izleyici konumundayken oyuncuya dönüşmesi, hem izleyici hem oyuncu olması her şeyin şeffaf hale geldiğini göstermektedir. Bu şeffaflık farklılıkların ayırt edilemez hale gelmesiyle oluşan simülatif bir sürece özgüdür. Medyanın, kitle iletişim araçlarının üretmiş olduğu anlamları, mesaj ve imgeleri buna kayıtsız kalan bir toplum içerisinde dağıtıyor olması, her şeyin simülasyona tabi oluşu, tarihi de simülatif hale getirmektedir (Horrocks, 2000, 10-11). Netice itibarıyla toplumsal yapı da bu çerçevede şekillenmekte toplumsal değerler aşınmakta, bireylere kim olması, nasıl davranması gerektiği aşılansaktadır. Bu anlamda duyarsızlığın, tepkisizliğin hâkim olduğu bir yaşam biçimi kendini

göstermektedir. Baudrillard bu tepkisizliği, üretilen boş haberlerin sayısı artsa bile, yine üretilen birçok anlamın topluma genel bir uzlaşım yolu ile dayatılmasının istenmesine, boş içerikli haberlerle birlikte ortaya konulan anlamlara da kimsenin sesini çıkaramamasına bağlamaktadır. Buradaki uzlaşım ise, maddi üretim sürecinin içinde barındırdığı birçok mantıksızlığa ve işleyiş hatalarına karşı yine bu düzenden daha fazla toplumsal amaç ve zenginliğin üretilmesinin istenmesi türünden bir uzlaşımdır. Baudrillard bu anlamda herkesin bu süreçte suç ortağı olduğu kanısındadır (Baudrillard, 2017, 116).

Kitle iletişim araçları ile kitlelere ulaştırılan haberin kendi üretmiş olduğu içerikleri yok ederken aynı zamanda iletişim alanlarını da, toplumsalı da yok ettiğini söyleyen düşünür, bu durumu da iki nedene bağlamaktadır. Bu nedenlerden birincisi haberin iletişim kurmak amacının dışına çıkarak sahnelemiş olduğu iletişim oyunu içinde kendisini tüketmesidir. Burada simülasyon sürecine ilişkin olarak üretilmiş olan bir çok anlamın içerisinde haber, haber olma özelliğinden çıkarak tükenmektedir. Baudrillard bu durumu uyanık halde görülen bir düşe benzeterek, bu tarzda bir iletişim ağının her yeri sardığını söylemektedir. Aslında bu sürecin, dinleyicileri, izleyicileri yönlendirmediği, adına ise iletişim denilen anti-tiyatroya benzediği vurgusunu yapmaktadır (Baudrillard, 2017, 116). Bu durumda Baudrillard'ın kapalı devre bir sistem olarak değerlendirdiği işleyişte, her türlü olumsuzluğun hâkim olduğunu, oynanan tiyatroya karşı yine tiyatro yapılarak haber simülakrının müthiş bir gayret ile varlığını koruduğunu görmekteyiz.

Baudrillard'ın kitle iletişim araçlarının sunmuş olduğu haberlerin toplumsalı yok ettiğine dair iddiasını gerekçelendirdiği ikinci neden ise, bu araçlar vasıtasıyla iletişim olgusunun normalin ötesine geçerek anormal boyutlara ulaşmış olan görüntüsünün, ardı arkası kesilmeyen haberlerin ve iletişimi sağlayan araçların toplumsal düzene zarar vermesini engelleyememesidir. Baudrillard'a göre üretilmiş anlamlar toplumsalı yeniliklerle değil, bunun aksi sayılabilecek topyekûn bir entropiye mahkûm ederek ortadan kaldırmaktadır (Baudrillard, 2017, 116). Bahsi geçen haber ve anlam burada iletişimin toplumsal boyutuna ilişkin olarak değerlendirilmektedir. Baudrillard'ın 1968'de yaşanan öğrenci hareketiyle ilgili vermiş olduğu örnek durumu izah eder niteliktedir:

*“Yansıtılmış bir haber ya da yayımlanmış bir olay zaten bu haber ya da olayın çaptan, değerden düşmüş halidir. İletişim araçlarının 1968 Mayıs'ına müdahale*

etme, yani araya girme (yorumlama) biçimlerini bu bakış açısı doğrultusunda çözümlemekten kaçınmayınız. Öğrenci hareketinin yaygınlaş(tırıl)ması genel bir grev eylemine yol açmış ancak bu grev olayı hareketin başlangıçtaki yayılma hızını kesen bir bilmeceye dönüşmüştür. Eylemlerin haber aracılığıyla evrenselleştirilmeye çalışılmasından kuşku duymak gerekir.” (Baudrillard, 2017, 118)

Düşünür, vermiş olduğu bu örnekte, haberin istenen şekilde yorumlanıp biçim kazanmış hallerinin, toplumu da istenilen yönde harekete geçirebilme gücüne sahip olduğunu göstermektedir. Bu da kitle iletişim araçlarının verilmek istenen iletileri milyonlarca kişiye büyük bir hızla ulaştırma gücüne bağlıdır. Bu anlamda farklı olan birçok eylemin medya aracılığı ile evrensel boyut kazanmasını sağlama gayretinin, kişiyi şüphelendirmesi gerektiğine dikkat çekerek, bunun aslında sistemin kullanmış olduğu bir strateji olduğunun altını çizmektedir. Öyle ki farklı bir amaç söz konusu olabilir. Baudrillard için bu strateji entropiktir ve toplumsal değerleri aşındıran, yok eden bir özelliğe sahiptir.

Baudrillard tüketim toplumundan bahsederken yaşadığımız çağda her şeyin tüketildiğini, anlamların bile tüketilmek için var olduğunu vurgulamaktadır. Tüketimin bir sınırı olmaması durumunu da bu olgunun imgelerle olan ilişkisine bağlamaktadır. Bu bağlamda kitle iletişim araçları vasıtasıyla insanları görkemli sunumlarıyla etkisi altına almayı başaran reklamlar üzerinde de önemle durmaktadır. Çünkü Baudrillard’ın gözünde reklamlar da artık nesneleri değil imgeleri satma gayretindedir. Tüketimin parçası haline gelmiş olan imgeler aslında bize reklamların boş biçimlerin görüntülediği bir alan olduğunu göstermektedir.

“Reklamın sorunu nedir, bir nesnenin bir imgeyle yüceltilmesi mi, yoksa muazzam reklam harcamalarıyla satın alma ve tüketimin yüceltilmesi mi?” (Baudrillard, 2017, 131) sorularına cevap arayan düşünür, kapitalist sistemle bağlantılı olarak reklamların sisteme boyun eğmenin ötesine geçerek ekonomi politiğin ve malın bir yansıması olduğunu söylemektedir. Bu bakış açısıyla, belirli bir amaca hizmet eden reklamlar sayesinde, tüketilen şeylerin imge ve göstergeler olduğunu da söyleyebiliyoruz. Reklamlar psikolojik anlamda kişileri korkuları, umutları ya da ihtiyaçları doğrultusunda tüketime güdüleyerek etkisi altına almaktadır. Eksik kalma, sosyalleşememe ya kıtlık kaygıları yaratarak kişilerin araç ve amaç arasındaki ilişkiyi rasyonel bir şekilde değerlendirememesini sağlamaktadırlar. Dolayısıyla imgeler, semboller artık statü göstergesi unsurlar olarak algılanıp, tüketilen şeyler olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Yani Baudrillard’ın boş biçimlerin yansıdığı alan olarak

gördüğü reklamlar, ürünlerin niteliklerini, asıl işlevlerini göstermek yerine, aslında sahip oldukları anlamların simüle edildiği çok farklı versiyonlarını sunmaktadırlar. “Artık ticari eşyanın sergilendiği bir sahne yoktur; başka bir deyişle ticari eşya artık yalnızca müstehcen ve anlamsız biçimlere sahiptir. Reklam da zaten bu tıkanmış ve boş biçimi görüntülemekten başka bir şey yapmamaktadır.” (Baudrillard, 2017, 132)

Baudrillard toplum hayatını büyük ölçüde biçimlendirme gücüne sahip olan kitle iletişim araçlarının olumsuzluklarını ortaya koymaya çalışırken, yine sistemin parçası olan ve birey üzerinde her türlü etkiyi yaratabilme gücüne sahip olan reklamların da yok etme gücünü göstermeye çalışmaktadır. Onun için reklamlar sadece “tüketilen” göstergelerden oluşan bir alandır. Baudrillard reklamların yok ediciliği ve iletişim tarzına dair şunları söylemektedir:

“Öyleyse reklam da haber gibi önem verilen şeyleri yok ederek, tepkisizliği hızlandırmaktadır. İnsanı canından bezdiren anlam ve anlamsızlık numaralarının bıkkınlık veren yinelenme sürecine bakın. İletişim diline özgü tüm düzenek ve yöntemlere bakın (ilişki kurma işlevi, yani ‘Beni duyuyor musunuz?’, ‘Beni izliyor musunuz?’, ‘Konuşsana ya’ gibi. Gönderge işlevi hatta şiirsel işlev, anırtırma, ironi, söz oyunları, bilinçaltı bile buna dâhildir.) Bunlar nedense tıpkı porno filmlerdeki cinsellik gibi hiç inandırıcı olmayan, yorgunluk emareleriyle bezeli bir müstehcenlik anlayışıyla sahneye konulmaktadırlar. İşte bu yüzden reklamın bundan böyle bir dilyetisi gibi çözümlenmesine gerek yoktur.” (Baudrillard, 2017, 131)

Hayatımızda mevcut olan hemen hemen her şeyin (yeme, içme, pazarlama, politika vb.) reklamlarla ilişkili olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Reklamlara ilişkin bahsettiğimiz olumsuzluklar günümüzde nesnelerin kullanım değerinin yok olup, onların boş biçimlerine tapıldığı ve bu anlamda insanların, toplumun kullanıldığı bir tabloyu da gözler önüne sermektedir. Gelişen teknolojinin, medya ve kitle iletişim araçlarının, reklamın ön planda olduğu simülasyon evreninde neredeyse her şey kendi konumunu kaybederek simülatif hale gelmektedir. Baudrillard teknoloji ile gelişmekte olduğu düşünülen dünyada da hakikat ve gerçekliğin ötesinde başka bir dünyanın vücuda geldiğini ve aslında bireylerin edimlerini simülasyon evreninin bir parçası olarak anlamdan tamamıyla uzaklaşmış şekilde gerçekleştirdiklerini vurgulamaktadır. “Bu durumda geriye iletim, iletişim ve diğer ağların yol açtığı zihinsel diasporayla ileti aracına özgü o akıl dışı performans kalıyor.” (Baudrillard, 2015, 73)

### **2.3. Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Teknoloji Değerlendirmesi**

Günümüz dünyasını teknolojik bir dünya olarak kavramsallaştırmamız mümkündür. Günlük yaşantımızın her alanında da bu kavramla karşılaşmaktayız. Teknolojik bir

dünyada yaşıyor olmamız insani ilişkiler bağlamında da teknolojinin, teknik gelişmelerin eylemlerimizden bağımsız düşünülmesini imkânsızlaştırmaktadır. Bu bağlamda teknolojinin insanlar arasındaki ilişkilere yön vermesi teknik alandaki her türden gelişimin toplumsal yaşamda da biçimlendirici bir unsur olduğunu bize göstermektedir. Dolayısıyla teknolojik bir dünyanın mensubu olarak teknolojiyle gelen teknoloji toplumunun da üyeleriyiz. Teknolojiyi insani eylemlerden, insani eylemleri teknolojiden bağımsız düşünemiyorsak, bu durum teknoloji ve teknoloji ile gelen dünya üzerine düşünmeyi gerekli hale getirmektedir.

Teknoloji kavramı genel anlamıyla insanların ya da toplumların kendi fiziki çevrelerini kontrol altında tutmak için kullandıkları araçlarla teknik bilgidен meydana gelen maddi kültür bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır. (Cevizci, 1999, 835). Teknoloji denildiğinde aklımıza her türden teknik donanımlar ve araçlar gelmekte ve bu kültür de toplumsal ilişkilerde kendini göstermektedir. Toplum ve kültürler üzerinde etkin bir role sahip olan teknik gelişmeler, yaşam tarzlarını şekillendirerek ortaya teknoloji toplumunu çıkarmaktadır.

Bu başlık altında üzerinde önemle duracağımız konu teknoloji ile vücut bulan yeni bir dünyanın insanlar ve toplumlar üzerinde nasıl bir değişim gerçekleştirdiği olacaktır. Çünkü Postman'ın da belirttiği gibi teknoloji her şeyi değiştirme gücüne sahiptir. Bir icat bulunduğu yeri ve çok daha fazla bir alanı farklı bir biçimde var edebilmektedir. Örneğin matbaanın icadından bir süre sonra Avrupa, Avrupa ve matbaa olarak değil, bambaşka bir Avrupa olarak var olmuştur. Buna benzer birçok örnek mevcuttur. Postman, teknolojik değişmeyi ekolojik bir değişim olarak görmektedir. Bu anlamda bir değişim, büsbütün bir değişimin sebebi haline gelmektedir (Postman, 2009, 16). Baudrillard düşüncesinde de teknolojik değişim büsbütün bir değişimin sebebi olurken, bu değişimin sonucu olarak sanal bir dünya karşımıza çıkmaktadır.

Teknolojinin hızlı gelişimi ve günümüzde kontrolsüz bir biçimde sınır tanımadan yaygın hale gelişi insanlar üzerinde büyük bir etki yaratmaktadır. Bununla birlikte beraberinde birçok şeyin yapısı da değişmektedir. Akla gelen soru ise teknolojinin mi yoksa insanın mı kontrol gücüne sahip olduğu sorusudur. Aslına bakılırsa bu sorunun cevabı günümüz dünyasında kendini göstermektedir. *Teknoloji Toplumu* eserinde teknolojik dünyanın tasvirini yapan düşünürlerden Ellul (2003), böyle bir dünyada teknolojinin insanlar üzerinde hâkimiyet kurmasıyla birlikte zamanla bedenlerin

makineleştğini belirtmektedir. Bu bağlamda teknoloji ile gelen dünyada yabancılaşmanın da kaçınılmaz bir şekilde kendini göstermesi olağandır. Postman ise teknolojik dünyada gerçekleşen şeyleri tehlikeli bulurken aynı zamanda bu durumun tuhaflığına dikkat çekmektedir. Yeni teknolojilerin ilgilerimizin, hakkında düşündüğümüz şeylerin, düşünce vasıtalarımızın, sembollerimizin özyapısını değiştirmekte olduğunu söyleyen düşünür, son tahlilde zihinlerin yeniden biçimlendirilerek bu durumun sosyal ilişkilere de yansması ile toplumun topyekûn değiştiğine dikkat çekmektedir. Olup biten şeylerin bir ismi olmadığını ve bu anlamda insanlığın da tehlikeye dair çok az şeyin farkında olduğunu söylemektedir. Kendisi bu duruma “Teknopoli” adını vermektedir (Postman, 2009, 17-18).

Çalışmamızı düşünceleri üzerine odakladığımız Baudrillard’da fikirleri ve eserleriyle, düşüncesine ait kavramsal çerçevelerle gelişmekte olan teknolojinin toplumsalı ne anlamda etkilediğini ve bu etki ile modern dünyada ne tür sonuçların doğduğunu simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirmiş önemli bir isimdir. Baudrillard teknolojinin dünya üzerindeki tahakkümünü gerçeklik algımızı tersine çevirerek sanal bir dünyanın vücut buluşu bağlamında değerlendirmektedir. Düşünür, “Eskiden düşünce, düşünce ortamında gerçeğe son veriyordu, oysa şimdi yeni teknolojiler gerçeğe gerçekten son veriyorlar.” (Baudrillard, 2012, 45) sözleriyle de teknolojik dünyada olagelen durumu belirtmektedir. Bu bağlamda sorulması gereken soru da teknolojinin gerçeği nasıl yok ettiğiidir. Aslında Baudrillard’ın şu sözleri teknoloji ile oluşan sanal evrenin yaratmış olduğu tabloyu gösterir niteliktedir:

“Dünya ya da gerçeklik sanalın içinde kendi yapay eşdeğerlerini bulduklarında, gereksiz hale geliyorlar. Klonlama, türün yeniden üremesi için yeterli olduğundan cinsellik gereksiz bir işleve dönüşüyor. Her şey sayısal kodlarda şifrelenebilir hale geldiğinde, dil gereksiz bir işleve dönüşüyor. Her şey, beyinde ve beyin hücreleri ağında özetlenebilir hale geldiğinde, beden gereksiz bir işleve dönüşüyor. Bilişim ve makinelerin otomatizmi üretim için yeterli olduğunda, emek gereksiz bir işleve dönüşüyor. [...] Yapay bellekler egemenlik kurduklarında, bizim organik belleklerimiz gereksizleşiyor (zaten, giderek yok oluyorlar). Her şey, iletişim ekranında etkileşimli terminaller arasında olup bittiğinde de, Öteki gereksiz bir işleve dönüşmüştü.” (Baudrillard, 2012, 44-45)

Baudrillard’ın bu ifadelerinde vurgulamak istediği şey aslında öznenin kendi öz varlığına ait niteliklerin teknolojik bir tahakküm altında değerini kaybederek gereksizleşmesidir. Her türlü işlemsel süreç giderek gerçek olan, öze ilişkin bağları tahrip etmiş ve nihayetinde bir yok oluş süreci başlamıştır. Bu yok oluş, Baudrillard’ın “ölür ölmez dirilme” olarak gördüğü sistemle aslında yok olanın başka bir şekilde başka

bir muhteva ile var edilmesi anlamına da gelmektedir. Öyle ki bu var edilen köklerinden bağımsız yahut gerçeklikten yoksun diyebileceğimiz ve yeni teknolojik araçlar vasıtasıyla modeller üzerinden yaratımların kendisi olmaktadır. Sentetik üretimler üzerinden var edilen şeyler gerçeğin ötesinde bir alana aittirler. Düşünürü göre bu alan hiper-gerçeğin kendini gösterdiği bir alandır. Simülasyon evreni...

Simülasyon evreninde gerçeğin ne şekilde yok edildiğini anlatan düşünür, gelişi güzel ve sürekli gelişmelerle, müdahale edilemeyen bir hızla ilerleyen teknolojinin bu durum üzerinde nasıl bir işleve sahip olduğunu da belirtmektedir. İlk bakışta teknoloji ortak bir ekonomik gelişme olarak değerlendirilip, faydalı bir araç olarak görülmüştür. Bu bağlamda teknolojinin insani eylemler ve toplumsal değerler üzerine sağlamış olduğu katkılar üzerine düşünülmüştür. Ancak zaman içerisinde bu nitelikleri üzerinden değerlendirilen teknoloji kendine ait fonksiyonların ötesine geçerek tüketim düzenine hizmet eder bir hale dönüşmeye başlamıştır (Güzel, 2015, 70). Baudrillard'a göre teknoloji uzun bir zamandır bu düzende insanların gerçeklikle olan ilişkilerini aşındıran, deforme eden bir olgu olarak değerlendirilmektedir. Peki, teknoloji bu deformasyonu nasıl gerçekleştirir? Bu soruya verilebilecek olan cevaplardan biri, daha önce de belirtildiği gibi tüketim düzeniyle bağlantılı olarak işleyen teknolojik süreçlerin ortaya çıkardığı nesnelere ait bolluktur. Öyle ki Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirdiği teknolojinin yaratmış olduğu nesneler, olması gerekenin çok ötesinde ve her yeri kuşatan farklı bir yapıdadır. Düşünürü göre bu nesnelerle temasımız bizi gerçeklikten koparıyorsa, teknoloji ürünü olarak değerlendirip, yaşamımızı kolaylaştırdığını düşündüğümüz şeylerin, bunun aksine değerler bağlamında yaşamımızı daha zor hale getirdiğini söyleyebiliriz. Baudrillard'ın simülasyon evreni olarak gördüğü, işlemsel süreçlerin egemen olduğu bir düzende gerçeklik yitirilmiş, her türlü farklılık birbiri içinde karışarak ortadan kalkmıştır. Baudrillard bu konu bağlamında şu sorulara cevap arayışı içerisinde olmuştur:

“Gerçek’in, bedenini yerini onların işlemsel formülleri aldığında Gerçek’e ve bedene ne oldu? Teknolojik sentezin eline düştükten sonra cinsiyete, emeğe, zamana ve başkalığın bütün biçimlerine ne oldu? Medya araçlarının içinde sonsuza dek programlanan, dağıtılan ve yayılan olaya ve tarihe ne oldu?” (Baudrillard, 2012, 45)

Baudrillard'ın sormuş olduğu bu soruların cevabı sanal bir dünyanın içinde bulunabilmektedir. Bu hiper-gerçek bir dünyadır. Teknolojinin insanlar üzerinde egemen olduğu bu yeni dünya düzeni, Baudrillard'ın kendi deyimiyle “tözün üst



düzyeyde seyreltildiğı”, “medyumun üst düzeyde tanımlandığı” bir yerdir (Baudrillard, 2012, 45). Baudrillard içinde yaşamış olduğı düzeni teknolojiye bağılı bilgi işlemsel süreçlerdeki sanallık üzerinden değerlendirmektedir. Bu sanallık gerçeğı sonlandırmaktadır. Çünkü sanalın teknolojileri, önceden felsefi yönde zihinsel bir işleme dayanan gerçeklik tartışmalarını işlemsel süreçlerle çözüme kavuşturma gayretindedir (Baudrillard, 2012, 45). Netice itibariyle de gerçekliğin sonlanmaması için uğraşan düşüncenin yerini Baudrillard’ın belirtmiş olduğı gibi sanal almıştır; düşüncenin aksine ona işlemsel süreçlerle son vermektedir. Böylece gerçek kurgusal bir boyut kazanarak sanal dünya düzenini ortaya çıkarmaktadır.

“Teknoloji, görselleştirilmiş gerçeklik aracılığıyla bireyi gerçek (reel) olduğuna inandığı bir evrene yerleştirir; çünkü birey bu evreni görmektedir; fakat bu evren, bütünüyle kurgusal bir dünyadır, başka bir deyişle imajlar dışında hiçbir şey olmayan yerdir. Kurgusaldır, çünkü görüntü temelli gerçekler üretilmekte ve tüketilmektedir.” (Bayrı, 2011, 96’dan akt. Güzel, 2015, 70)

Bayrı’nın da ifade ettiğı gibi teknolojinin bireyi imajlar vasıtasıyla sanal bir dünyaya bağlaması, onun sahip olduğı gücü ve etkiyi de göstermektedir. Hayatımızın her alanında etkin bir rol oynayan teknoloji giderek artan sentetik üretimlerin kaynağı olarak sahip olduğumuz algısal dünyayı da kendi işleyişine uyacak şekilde değiştirebilmekte ve bu anlamdaki alışkanlıklarımıza yön verebilmektedir. Teknik gelişmelerin toplumların zihinsel süreçlerini biçimlendirebilme gücü, daha önce belirtildiğı gibi dünya düzenine ilişkin bütünsel bir değişimin de göstergesi olarak değerlendirilebilmektedir.

Günümüz dünyasında teknolojik araçların kullanımına yönelik ortaya çıkan tablo bizi fetişizm boyutuna ulaşmış bir manzarayla karşı karşıya getirmektedir. Dolayısıyla bu durum, insan tarafından üretilmiş olan teknolojinin yine insan ile temasında amaç ve araç ilişkisini tersine çeviren bir sürece dönüştürmektedir. Baudrillard’da bu anlamda neredeyse her şeyin tersine döndüğü bir evren içinde, teknolojik alan ve üretim-tüketim ilişkileri bağlamında amaç ve araçla akılcı bir bağın kurulup kurulmadığına ilişkin bir sorgulamanın gerekliliğinden söz etmektedir (Güzel, 2015, 70). Bu sorgulama sonucunda Baudrillard’ın perspektifinde, insanların böyle bir alanda sergilemiş olduğı davranışların hiper-rasyonel davranışlar olduğunu söyleyebiliriz. Teknolojinin insan üzerinde göndereninden bağımsız imge ve imajlar temeline dayanan egemenliğı, simülakrın gerçekliğine inanmış bir tüketim toplumunu işaret ederken, bu anlamdaki algıların da aklın ötesinde bir bağ ile gerçekleşebileceğini söylemek mümkündür.

Baudrillard düşüncesinde de bu aklın ötesinde olma durumu, hiper-rasyonel tutumlara karşılık gelmektedir. Bu konu bağlamında Postman da, araca yönelik gücü ve aracın insanlar üzerindeki etkisi üzerine şu ifadelerde bulunmuştur:

“Araç (medium), bizi zihinlerimizi düzenleyip dünyaya ilişkin deneyimimizi bütünleştirmeye yönelttiğinden, kendini bilincimize ve toplumsal kurumlarımıza melez biçimlerle kabul ettirmeye çalışır. Bazen dindarlık, fazilet ya da güzellik kavramlarımızı etkileyecek kadar gücü bile olur.” (Postman, 2010, 27)

Postman algısal dünyamızı değiştirme gücüne sahip olan teknolojik araçların hayatımızda ciddi bir yer kaplayarak gerçekte bağlantılı düşüncelerimize ve düşünme süreçlerimize de bir şekilde müdahalede bulunduğunu ifade etmektedir. Tıpkı Baudrillard’ın iddia ettiği gibi, bu araçların giderek artan büyüleyiciliği ve gündelik hayatımızda işgal ettiği yer, amaç ve araç ilişkisini tersine işleyen bir sürece dönüştürmekte ve hakikate ilişkin algılarımızı da deformasyona uğratmaktadır. İnsan zihni üzerinde bu türden değişimlere yol açan araçlar sanallığın parçasıdır. Baudrillard teknoloji çağında, bilgi alış veriş süreçlerindeki hız ve bilgi fazlalığını, reklam ve teknolojilerin zorlayıcılığını, kitle iletişimini gerçekleştiren araçları ve bununla birlikte kitlede oluşan heyecan ve paniği sanallığın toplu halüsinasyonunun oluşmasında ve güç kazanmasında etkili olan unsurlar olarak görmektedir (Baudrillard, 2001, 97).

Teknolojik dünya ile sanallığın egemen hale gelmesi, sadece gerçekliğe son vermemektedir. Sanal beraberinde toplumsal ve siyasal olanın temsilini de ortadan kaldırmaktadır. Bu durum herhangi bir olayın gerçekliğinin de bir şekilde son bulması anlamına gelmektedir. “ Toplum, politika, tarih ve hatta töre ve psikoloji için bile artık bundan böyle yalnızca sanal olay vardır.” (Baudrillard, 2001, 96) diyen Baudrillard, bu bağlamda bir olaya ilişkin haberde gerçekliğin medya sayesinde saklanabildiğini ve olayın nesnel gerçekliğinden kopuk bir biçimde yansıtılabildiğini söylemektedir. Düşünür, gerçek olana zıt bir ortam yaratabilen sanal teknolojinin aracılığıyla gerçekliğin buhar haline geldiğini, herhangi bir olayın da sanal olarak var edildiğini söylemektedir (Baudrillard, 2001, 95).

Baudrillard simülasyon evreni olarak değerlendirdiği düzende bir ayartmanın söz konusu olduğunu söyler. Düşünürün ifadelerinde karşılaşmış olduğumuz bu kavram aslında yaşama ait tüm alanlarda kendini göstermektedir. Baudrillard’ın bir tür meydan okuma olarak açtığı kavram, teknolojik dünyanın ortaya çıkardığı simülasyon evreninde arzudan çok arzuyla oyun oynayan bir güç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu

oyun simgesel bir düzeyde gerçekleşmekte ve Baudrillard'ın ifade ettiği şekliyle biçimlere egemen olmaktadır (Baudrillard, 2005a, 36-39). Baudrillard'ın sık sık kullanmış olduğu bu kavram her şeyin göstergelerden ibaret olduğu düzende bir caydırmaya işaret etmektedir. Kitlelerin teknolojinin sunmuş olduğu imkânlar dâhilinde medya kolları aracılığıyla kontrol altına alınıp ayartıldığı bir sanal evren söz konusudur. Bu evrendeki nesneler ise ayartmanın sahip olduğu güçle mevcut hallerinin dışına çıkabilmekte ve bu şekliyle her türden konuma geçebilmektedirler (Dağ, 2011, 186). Değişen konumlar gerçek olan ve onun işlemsel nitelik kazanmış aynısı ile arasındaki mesafeyi de tahrip etmektedir. Dolayısıyla aynı olana ve farklı olana ilişkin algı da yok olmaktadır. Öyle ki kitleler teknolojinin sunmuş olduğu fırsatlar ve açmış olduğu yol ile simülasyon düzeninde göndereninden bağımsız göstergeleri gerçeklik olarak algılamaktadırlar. Bu da daha önce belirtildiği gibi kitle iletişim araçlarının, internetin, reklamların, modanın vb. araçların vasıtasıyla, bu alanlardaki ayartmanın gücü ile gerçekleşmektedir.

Baudrillard yaşadığımız teknoloji çağında bütün teknolojileri dünyanın insanlar üzerinde hâkim olabilmesi adına işleyen araçlar olarak değerlendirmektedir. Böyle bir düzende bireyleri de gerçekliğe temas edebileceği konumu kaybetmiş bir şekilde, işleyen sistemin devam etmesini sağlayan unsurlar olarak görür. Peki, insanlar bu sisteme nasıl hizmet ederler? Günümüz teknolojisi tüm insani alanlara uygulanmaktadır. Bu anlamda gelişen teknolojiyle, Baudrillard'ın simülasyon evreni olarak gördüğü düzende değişime uğrayan tüm anlamlar gibi insan olmanın anlamı da değişmekte ve daha çok tüketim olgusuna göre biçim kazanmaktadır. Haddinden fazla işlemsel üretimlerle gerçek yitirilmektedir. Bununla birlikte insanlar da etrafını sarıp sarmalayan her türden imgeyi tüketerek sistemin çalıştırıcısı konumuna geçmektedirler. Bu şekilde işleyen bir sistemin içinde, insanın konumu itibarıyla akıllara şöyle bir soru gelmektedir; özgürlük vaatleri ile büyük bir albeniye sahip teknolojik araçlar ya da teknolojinin imkânı ile var olan her şey, her türlü işlem insanı ne ölçüde özgür kılmaktadır? İlerlemiş ve ilerlemekte olan teknolojinin insan özgürlüğü açısından olumlu sonuçlar doğurduğunu söylemek ne kadar mümkündür? Bu konu günümüzde üzerine düşünülmesi gereken önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Baudrillard düşüncesinde değerlendirdiğimizde teknolojinin egemenliği altında var olan sanal bir dünyada özgürlük adına söyleyebileceğimiz çok az şey vardır ve hatta hiçbir şey yoktur. Tüm eylemlerimizi kontrol altına almış bir sistem aslında vaat ettiği

özgürlük, mutluluk gibi şeyleri bizlere sunmaz. Teknolojinin toplum üzerindeki sahip olduğu güç büyük değişimlerin sebebidir. Öyle ki insanlar teknolojik her türlü aracı kullanmak durumu ile karşı karşıya kalmaktadır. Teknoloji, insanlarda büyüleyen bir iyimserlik duygusu yaratarak teknolojik her türden aracın kullanımını zorunluluk olarak bir şekilde dayatmaktadır. Baudrillard teknolojik süreçler sayesinde oluşan sanal dünyada bu düzenin üstünlüğü önünde eğilme durumunu bir tür kölelik biçimi olarak görmektedir (Baudrillard, 2001, 54). Bu anlamda düşünür için günümüz dünyası insanların kimliklerinin, özgürlüklerinin bütünüyle sanal bir düzen tarafından belirlendiği bir yer olarak değerlendirilir. Baudrillard tüm bu unsurların zihinsel bir diasporayı andıran ağlar tarafından yönetildiğini belirtmektedir (Baudrillard, 2015, 55).

Teknolojik gelişmeler her zaman iyimser bir tavırla ortaya çıkmakta ve insanlarda da kendisine karşı bu tavrı yaratmaktadır. Yaşama kolaylığı vaat eden her türden teknik ilerlemeye karşı insanların kayıtsız kalması beklenemez. Örneğin telefonun icadı... Bu aracı değerlendirecek olursak insanlık adına büyük bir buluş olduğunu ve her şekilde kişiye yarar sağladığını söyleyebiliriz. Yine tıp alanında yaşanan gelişmeleri ele aldığımızda, tedavisi güç bir hastalığın iyileştirilme imkânı hiç kimse tarafından zararlı ya da olumsuz bir durum olarak değerlendirilmez. Ancak günün teknolojisiyle paralel olan bu durumlar, ilerleyen teknik gelişmeler ve teknolojinin herhangi bir amaca yönelik işleyişiyle çok farklı boyutlar kazanabilir. Örneğin bu tarzda işleyen ilerlemiş bir teknoloji, insan bedenini bile genetik tekniklerle özgür bir yaratım olmaktan çıkarıp işlemsel olarak kodun belirlemiş olduğu nesnelere dönüştürülebilme imkânına sahip olabilir. Amaç ve araç ilişkisinin ortadan kalkması, toplumsal düzende bireylerin etkileyciliğini, belirleyiciliğini kaybetmiş olduğu bir evrenin oluşmasına sebep olabilir. Nitekim Baudrillard, teknolojik dünyayı bu eksen etrafında değerlendirme yoluna gitmektedir. Bu perspektifte teknolojinin doğal süreçlere müdahale etme ve onları özüne dönülemeyecek şekilde yeniden yaratma gücü ile birlikte gerçekliğin son bulduğu bir simülasyon evreni kapılarını açmaktadır.

Baudrillard son derece büyük bir hızla gelişme gösteren teknolojinin insanlar üzerindeki tahakkümünü bir alt üst olma süreci olarak görmektedir. Bu alt üst olma durumuna vermiş olduğu örneklerden biri, ilerlemiş bir teknolojinin imkân sağladığı klonlama işlemidir. Doğal bir sürece yapılmış olan müdahaleyi beden simülasyonunun en üst evresi olarak değerlendiren Baudrillard klonlama işlemini şu şekilde açıklamaktadır:

“Her tür itki dışarıda bırakılmıştır. İçsel olan her şey (ağlar, işlevler, organlar, bilinçli ya da bilinçdışı devreler) protezler biçiminde dışsallaştırılır; protezler, bedenin çevresinde uydulaşmış ideal bir bütünce oluştururlar ve bedenin kendisi de bir uyduya dönüşür. Her bir çekirdek bulunduğu yerden çıkarılır ve uydu uzamına fırlatılır.

Klon, kalıtsal formülün insan biçiminde maddeleşmiş halidir. Hiç kuşkusuz bu alanda yapılanlar şimdiye kadar yapılanlardan ibaret kalmayacaktır. Bedenin bütün sırları; cinsellik, kaygı, var olmaktan alınan ince zevkler, kendinize ilişkin olarak bilmedikleriniz ve bilmek de istemedikleriniz biyo-feed-back halinde geri biçimlendirilecekler. Siz de, eklenmiş dijital bilgi halinde geri gönderileceksiniz.” (Baudrillard, 2005b, 211)

Düşünür vermiş olduğu bu örnekle aslında teknoloji ile gerçekleşen büyük bir anlam kaybını işaret etmektedir. Bu kaybı klonlama örneği ile beden üzerinden tasvir eder. Bedenin ve onunla birlikte daha birçok şeyin yitirmiş olduğu anlamları, “Bundan böyle birey, bedenin ana formülünün kanserli bir metastazı olmaktan ibaret kalacaktır.” (Baudrillard, 2005b, 210) sözüyle dile getirmektedir. Baudrillard’ın kanserli bir hücrenin metastazı ile benzetmiş olduğu klonlama işlemi birbirinin eş değeri olan aynı hücrelerin tekrar ederek çoğalmasına işaret eder. Çoğalma denklemlerin ve kodların belirlemiş olduğu yapay süreçler ile gerçekleşmektedir. Bu işlemlere imkân tanıyan teknoloji birbirinin aynı olan varlıkların çoğalmasını sağlayabilmektedir; ancak Baudrillard’ın deyişiyle onların kendi özgün varlıklarına dönmelerine izin vermemektedir (Baudrillard, 2005b, 210). Burada simülasyon sürecindeki özgünlüğün kaybolma durumu aynı zamanda gerçeğin kayboluşu anlamına gelmektedir.

Baudrillard’ın teknoloji çağını karakterize eden unsurlardan en etkilisinin nesnelere ait çokluk olduğu daha önce belirtilmişti. Sürekli çoğalan nesneler ve buna bağlı birikim yaşamımızın her alanında mevcudiyetini korumaktadır. Var olan çokluklar simülasyon evreninde kendi anlamlarından uzak, özgünlüğü olmayan çokluklar olarak vardır. Nesnelerin çokluğu, anlamların çokluğu... Bu çokluğu yaratan da teknolojidir ve tüketimin var olduğu her yerde bu çokluklarla karşılaşırız. Çünkü çağ tüketim kültürü ile anlam kazanmakta ve her şey tüketilmek üzere var olmaktadır. Simülasyon düzeninde göndereninden kopan tüm göstergeler bu çokluğa dâhildir. Baudrillard teknik olarak yeniden çoğaltılabilirlik aşamasında konuyla ilişkin Walter Benjamin’in bir sanat eserinin çoğaltılabilirliği üzerine söylediklerini de hatırlatmaktadır:

“Seri halinde üretilen yapıtın yitirdiği şey, sahip olduğu *aura*, şu anda burada olma gibi bir özgün nitelikte, estetik (zaten sahip olduğu estetik nitelik ritüel biçimi önceden emip yutacaktır) biçim olup, Benjamin’e göre bu kendinden kaçılması olanaksız yeniden üretilmeye mahkumiyet, onu politik bir biçime dönüştürecektir.

Orijinal yitirildiğinde yalnızca nostaljik ve retrospektif bir tarih anlayışı ona bir ‘asıl’ görünümü kazandırabilir.” (Baudrillard, 2017, 140)

Baudrillard Benjamin’in bu tespitini, artık gelişmiş teknolojilerle temas eden, fotoğrafçılık, sinema, kitle iletişim araçları vb. alanlarda işleyen sürecin orijinale ihtiyaç duyulmadan sonsuz sayıda çoğaltılabilirlik üzerine işleyen süreçler olduğunu söyleyerek onamaktadır. Aynı zamanda bu tespit üzerinden, günümüzdeki teknolojik gelişmelerin varmış olduğu noktada nesnelerin çokluğundan ziyade aynı varlıkların sınırsız sayıda üretilme imkânını göstererek daha önce verdiğimiz klonlama örneğinin de bu durumla ilişkisine dikkat çeker. Bu olayın medya kollarına ait iletiler düzeyinde olurken, artık bedenler üzerinde de klonlama işlemi ile gerçekleştirilebildiğini söylemektedir (Baudrillard, 2017, 140). Son tahlilde Baudrillard, üretim alanında bir yeniden üretimlerle (sentetik) oluşan nesne ve imgelerin varlığının, ilerleyen süreçte genlere ilişkin kodlar ile bedenler üzerinde oluştuğunu söyleyerek bu tarzda modellerin varlığından bahseder. Tüm bu süreçler teknolojinin sunmuş olduğu imkânlar ile işlerlik kazanmaktadır. İçinde bulunduğumuz çağda teknoloji modeller üzerinden oluşan bir gerçeklik algısına (hiper-gerçek) yol açan unsur haline gelmiştir.

Sözü edilen çokluklarla bağlantılı olarak Baudrillard, simülasyona ilişkin yaşanan tüm süreçlerin en uç noktası olarak çağdaş kitle iletişim araçlarını görmektedir. Burada da tıpkı klonlama örneğinde bahsedilen çoğalma ve özgünlüğün yitirilmesi durumu söz konusudur. Baudrillard’ın kendi ifadesiyle: “Bu alanda, hiçbir zaman özgünlüğe yer verilmez ve her şey, hemen ve sınırsız olarak çoğaltılıp çoğaltılmayacaklarına göre değerlendirilir.” (Baudrillard, 2005b, 209) Düşünür bu sözleriyle her şeyin sanallaştığı bir düzende bulunan mevcut çoklukların içi boşaltılmış anlamlarına, bunlar üzerine yapılan değerlendirmelerin de aslında hiçbir şey ifade etmediğine dikkat çekmektedir.

“Anlam denilen şey iletişim araçlarında için için kaynamaktadır. Toplumsal da kitlelerin içinde için için kaynamaktadır. Sistemin hızlanmasıyla orantılı bir şekilde bu kitlenin sonsuza dek büyüyebileceği düşünülmektedir. Bu içinden çıkılması olanaksız bir enerji sorunudur. Bu bir duyarsızlık noktasıdır. Tıkanma noktasına gelen bir dünya tepkisizliğe mahkûm edilmektedir.” (Baudrillard, 2017, 208)

Bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere Baudrillard sanal teknolojinin imkânları doğrultusunda gerçekleşen her türlü işlemsel sürecin çağın karakterini belirlediğini vurgularken, bu anlamda yaşanan her türden anlam kaybını da gözler önüne serme gayretindedir. Simülatif hale gelen şeyler gerçeği işaret etmek yerine onun yokluğunu göstermektedir. İçinden çıkılmasının imkânsızlaştığı bu sorun gün geçtikçe daha da büyümekte ve bu da ciddi bir krizi göstermektedir. Günümüzde teknolojik araçlar artık

istedikleri anlamları bizlere sunarken aynı zamanda mantıksızlığı da beraberinde getirmektedir. İşleyen bu süreçlerin kontrol altına alınabilirliği ise Baudrillard açısından değerlendirdiğimizde imkânsızdır. Çünkü teknolojik sistemler kitleleri istediği şekilde yönetirken döngüsel bir şekilde sistem içi bir simülasyonla sistemi yok edecek türden bir simülasyonu yaratmaktadırlar. Aslında anlamın kurtarılmasının imkânı ortadan kalkmaktadır. Baudrillard içinden çıkılamayacak bir durumun varlığından söz ederken, böyle işleyen bir sistemde çözüme ilişkin şunu söylemektedir: “Tek alternatif bu olayı mantıksal açıdan gidebileceği *en uç noktaya kadar götürmek* ve felaket türünden bir çözüm önermektir.” (Baudrillard, 2017, 122)

Aslına bakılırsa düşünür, teknoloji ve enformasyon çağında yaşıyor olmamıza rağmen her yeri sarmış olan bir anlamsızlığın içerisinde ve egemenliğinde durumun içinden çıkılamazlığını belirtmektedir. Çağın sunmuş olduğu tablo gerçekliğin imgeler olarak algılandığı, herkesin (sistemi yadırgayanların da) duyarsızlaş(tırıl)mış olduğu bir simülasyon evrenini göstermektedir.

## SONUÇ

İçinde bulunduğumuz çağ teknolojinin belirleyiciliği altında yaşadığımız ve onun bizlere sunmuş olduğu her türlü imkândan faydalandığımız bir çağdır. Teknoloji toplumların gelişmişliğini gösteren, insan yaşamını kolaylaştıran ve insanlığa her şekilde fayda sağlamayı amaçlayan bir unsur olarak düşünülmektedir. Hayatımızın her alanında teknoloji ile temas halinde oluşumuz, gündelik yaşantımızın neredeyse her anında teknolojik araçlarla etkileşimimiz, onun sağlamış olduğu faydalardan, insanlarda yaratmış olduğu güven duygusundan kaynaklanmaktadır. Öyle ki teknolojinin cezbediciliği ve yaşamı yönlendiren gücü yine onun sunmuş olduğu imkânlar konusundaki cömertliğinden beslenmektedir. Her türlü bilgi alış verişine hız kazandırmak, insanların yaşama kolaylığı ile kendilerini rahat ve mutlu hissetmesini sağlamak, yaşam koşullarını her şekilde iyileştirmeyi hedeflemek teknolojinin temel işlevi olarak değerlendirilebilir. Ancak bunun karşılığı olarak kendine güvenilmesini ve itaat edilmesini bekler. Nitekim bu beklentisi de her koşulda gerçekleşmektedir. Günümüz dünyasını dikkate aldığımızda karşılıklı bu etkileşimin her zaman vaat edilen mutluluğu getirip getirmediğine dair bir sorgulamanın gerekliliğiyle karşılaşmaktayız. Her geçen gün büyük bir hızla gelişmeye devam eden teknolojinin, ortaya çıkardığı sanallıkla birlikte, sahip olduğu fonksiyonların ötesine geçerek hayatımıza bütünüyle müdahale edip yaşam pratiklerini dilediği şekilde yönetir hale gelmesi, insan tarafından geliştirilip bambaşka bir oyunla süreci tersine çevirdiğinin göstergesi olarak kabul edilebilir. Teknolojik dünyada teknolojinin kontrolsüzce gelişip, bilinçsizce kullanılması onun kendi hegemonyasını yaratmasını sağlamıştır. Bu tablo teknolojinin yapıcı gücünün yanında yıkıcı tarafına da odaklanılması ve beraberinde getirmiş olduğu olumsuzlukların da değerlendirilmesini gerektirmektedir.

Fransız düşünür Jean Baudrillard, simülasyon kuramıyla teknolojinin egemen olduğu modern dünyaya karşı eleştirel çözümlemelerde bulunmuş önemli bir isimdir. Baudrillard yapmış olduğu çözümlemelerle batı dünyasını merkeze alarak içinde yaşadığımız çağı, teknik alandaki gelişmelerin toplumlar ve kültür üzerindeki etkisi bağlamında tasvir etmektedir. Teknolojinin olumlu ya da olumsuz yönlerini ortaya koymaktan ziyade, ileri teknolojilerin sunmuş olduğu imkânlarla vücut bulan sanal bir dünyanın varlığına ilişkin tespitlerde bulunmuştur.



Baudrillard düşüncesinin temel kavramı olarak karşımıza çıkan simülasyon, doğal süreçlere yapılan müdahalelerle insanların gerçeklikle olan bağının yok olmasına işaret etmektedir. Düşünür bu anlamda bir yok oluşun izahını yaparken, en etkili rolü kitle iletişim araçlarının üstlendiğini ifade eder. Teknolojinin imkânlarıyla toplumsal yaşama dair her türlü süreci etkileyebilme, yönlendirebilme gücüne sahip bu araçlar gerçekliğe dair algının imgeler, imajlar üzerinden oluştuğunu ve bunun da sanal gerçeklikten başka bir şey olmadığını iddia etmektedir. Düşünür için bu, sanal düzlemde ortaya çıkan büyük bir anlam kaybıdır. Çağın insanı her yeri kuşatan, köklerinden kopmuş, göndereninden bağımsız bir hale gelmiş ve kendi gerçekliğini yaratmış imgelerle sanal bir gerçekliğin parçası haline gelmiştir. Böyle bir ortamda gerçek ve imgesi arasında herhangi bir ayırım yapabilmenin imkânsızlığını yaşayan insan, eleştirel tavrını da kaybetmiş, dolayısıyla işleyen sürecin her şeyi kendine tabi kıldığı büyük bir tahakkümün altına girmiştir. Baudrillard gerçeğin buharlaşıp yerini imgelerinin aldığı ve kendini gerçeklik olarak kabul ettirdiği sistemi, tüm gönderen sisteminin tasfiye edildiği bir simülasyon çağı olarak değerlendirmektedir (Baudrillard, 2017,15). Sentetik üretimlerin hâkim olduğu bu dünya düşünür tarafından gerçeğin ötesine geçmiş hiper-gerçek bir dünya olarak nitelendirilir.

Baudrillard'ın çözümlemelerini dikkate aldığımızda; büyük bir kurgudan ibaret olan sanal bir dünyanın içinde bulunmaktayız. İnsanları hayranlıkla kendisine bağlayan ve bununla birlikte yaşamları yönlendirerek etkisi altına alan, toplumsal yapıya kendine göre biçim kazandıran simülakrlar, artık gerçekten çok daha gerçek bir hale geçmiş durumdadır. Çağın sorunu tam da burada nüksetmektedir. Baudrillard teknoloji çağına ilişkin tespitinde simülakrların etkisinin giderek büyüdüğünü ve belirli amaçlar doğrultusunda işlerlik kazanan simülakrların sonunda onları üretenleri de içine alarak kendi sistemini oluşturduğunu iddia etmektedir. Düşünür, oluşan bu sistemin aksak yönlerini kendine has üslubu ve yapmış olduğu yorumlarla gözler önüne serme gayretindedir.

Baudrillard işleyen sistemde kitle iletişim araçlarını amaç ve araç arasındaki ilişkiyi ters yüz eden unsurlar olarak görmektedir. Bunun sebebi ise küreselleşen dünyada teknolojinin gelişmişliğiyle her türlü verinin etkili ve hızlı bir şekilde kitlelere ulaşabiliyor olmasıyla, bu araçların amaca yönelik tüm süreçlere yön verebilme gücünü elinde bulundurabilmesidir. Gelişen teknoloji bunun için her türlü imkânı

sağlamaktadır. Toplumlar herhangi bir olaya ilişkin büyüleyici, ihtişamlı ve olduğundan çok daha gerçek kabul edilen görüntüler ve sunumlarla etki altına alınmakta ve bu araçların belirleyiciliğiyle yaşam tarzlarını oluşturmaktadır. Düşünürün iddia ettiği gibi gerçek ve görüntüleri arasında hiçbir farkın kalmadığı bir ortamda amaç, her şeyin tüketilmek üzere var edilmesi ve kitlelerin de bu düzlemde tüketime güdülenmesidir. Her şeyin simülatif hale dönüştüğü bu düzenin ayakta kalabilmek için ihtiyacı olan şey budur. Bu ihtiyacını da teknolojik bir ortamda yapılan kurgular sayesinde karşılayabilmektedir.

Baudrillard teknolojiyi imgelerden yola çıkarak eleştirir. Üzerine yoğunlaşmış olduğu toplumsal hayata, kültüre bunun yanında siyasi ve ekonomik düzene ilişkin yorumlarının temelini imgelerin varlığı ile yok olan gerçeklik fikri oluşturmaktadır. İnsanların gerçeklikle olan bağı teknolojik oyunlarla koparılmakta, işlemsel gerçekliklerin varlığıyla bir başka şekilde bağ kurularak insanlar simülasyon çağına adapte edilmektedir. Hiper-gerçek bir dünyada tüketime güdülenen, her türlü imgeyi tüketerek varlığını sürdürebileceğine inan insan topluluğu ve nesne ile öznenin birbirine karıştığı, her şeyin metalaştığı bir düzen, çağın karakterini belirlemektedir.

Ortaya koymuş olduğu kuram ile gerçek ve kurgusal olanın iç içe geçmiş olduğu bir dünyanın varlığını göstermeye çalışan düşünür, bu dünyada üstünlüklerini kabul ettirme gayretindeki bazı güçlerin tahmin edilemeyecek ve karşı konulamayacak bir hızla çoğalan, kendi sanal gerçekliklerini yaratan simülakrlar aracılığı ile kitleleri adeta bir girdabın içine sürüklediğini vurgulamaktadır. Simülakrların ilerleyen teknolojiler sayesinde daha da artan ve her şeyi içerisine alıp sindiren gücü, o etkinin büyüüne kapılan, belirsizliğe sürüklenen ve en kötüsü de bunun bilincinde bile olmayan uyuşmuş, şuursuz ancak şuurlu görünen bedenlere tamamıyla hükmeder hale gelmiştir. Bu etkinin kaynağı gazete, dergi, televizyon, internet vb. gibi kitle iletişim araçlarıdır. Bu kaynaklar sayesinde ki simülakrlar, kendi gerçekliklerini yaratarak, tıpkı kanserli bir hücrenin metastazı gibi daha güçlü bir etki alanına sahip olarak tüm insanlığın kendi kendini bitirmesine, gerçek olanın yok olmasına ve anlamın bambaşka biçimde zihinlere kazanmasına sebep olmaktadır. Bu tarzda oluşan gerçeklik algısı bütünüyle hiper-gerçekliği işaret etmektedir. Kendi gerçeğini kendini de aşıp çoğalarak, tekrar ederek yaratan simülakrlar; kitleleri görmeden, dokunmadan, temas etmeden varlıklarına inandırmaktadırlar. Hiper-gerçekliğin insanlar üzerinde yarattığı bu etki, insanlığa dair

değerler yıkımı olarak kendini göstermektedir. Bu yıkım sözde ‘iyi niyet’ ile çıkılan yolda bulaşan sahte bir gerçeklik virüsü ile gerçekleşmektedir.

Kitleleri varlıklarına inandıran bu tarz bir gerçekliğin kabul görmesi simülakrların karşı konulamaz gücünü göstermektedir. Baudrillard’a göre insanlar hiper-gerçek bir dünyada hiper-rasyonel tavırlar takınmaya başlamışlardır. Sanal gerçekliğin yaratmış olduğu etki, insanı insan yapan şeylerden vazgeçirebilmekte ve seçimleriyle bunun bir vazgeçiş olduğunun farkında bile olamamalarını sağlayabilmektedir. Netice itibariyle insan sadece inanmıştır. Biliyoruz ki insan inanışları da var olan gerçeklerin yok oluşunu destekleyecek kadar güçlüdür. İnsanlar hayatını, yaşam şekillerini inançları doğrultusunda biçimlendirmektedir. Bu anlamda başta kitlelere çekici, cazip gelen her şey zamanla kendi gerçekliğini yaratarak ve onların inanışları ile beslenerek, insanlığı, toplumsal değerleri yok edecek kadar güçlü hale gelebilmektedir.

Yaşadığımız çağda her şeyin duygularla ilişkili olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin, günümüzde herhangi bir olaya ilişkin bir sunum gerçekler üzerine kurgulanmak yerine, duygularla ilişki kurulabilecek tarzda yapılmaktadır. Herhangi bir stratejinin gerçekleştirilebilmesi yine kitleye ilişkin korkular, umutlar ve heyecanlar üzerinden mümkün hale gelebilmektedir. Bilgi alabilmenin ve bilgiyi amaca yönelik işleyebilmenin en temel yolu budur. Günümüz teknolojileri bilgiyi işleme ve iletmede bu durumu başarılı bir şekilde kullanmaya imkân tanımaktadır. Öyle ki telefonlarımızı, bilgisayarlarımızı açtığımızda her tarafta heyecanlarımızı harekete geçirebilecek, duygularımızı ya da korkularımızı etkisi altına alabilecek iletilerle karşılaşmaktayız. Sistem bizi her şekilde kuşatan ve etkisi altına alan bu iletilerin bir propaganda gibi algılanmasını engellemek adına, her türlü manipölasyonu devreye sokmak gibi özel bir gayret içerisine de girebilmektedir. Buradaki amacın ise insanların teknolojiyi kullanarak her türlü olay ve olgu hakkında bilgi alabildiğini düşünürken, teknolojinin kendilerini kullandığının bilincine varmasını engellemek olduğunu söyleyebiliriz.

Teknoloji çağı, internet çağı, bilgi çağı olarak nitelendirilen bir çağı Baudrillard simölasyon çağı olarak görmektedir. Bu düzende ulaşmak istediğimiz her türlü bilgiye tek tıkla ulaşabilme imkânımız vardır. Çünkü her şeyin önceden belirli kalıplara göre düzenlenmiş olduğu bir belirlenim söz konusudur. Bu belirlenim kişilerin akıbetlerini telefonlara, bilgisayarlara, televizyonlara, ekranlara ve tabi görüntülere emanet etmektedir. Bu araçlar yaşamı kolaylaştıran, kişilere zaman kazandıran, huzur ve

mutluluğu yakalamak adına işleyen unsurlar olarak değerlendirilse de aslında teknolojinin karanlık tarafını da işaret etmektedir. Ancak daha önce ifade edildiği gibi işleyen sisteme duyulan inanç ve güven insanların bu karanlık tarafa değil de daha çok olumlu görünen aydınlık tarafına odaklanmasına sebep olmaktadır. Bu da bir seçimdir. Aranılan huzur ve mutlulukların bulunacağına dair vaatler kişileri istenilen yöne doğru çekebilme ve yönlendirme gücüne sahiptir. Nesnelerin çokluğu ile kendini gösteren dünya seçeneklerin çokluğu ile ilişkili olarak insanlarda bir seçim felcine sebep olmaktadır. Bu durum modern dünyanın sahip olduğu modern bir problem olarak değerlendirilebilir. Gündelik yaşantıların her anında karşılaşılan bu tür problemler çözülmesi güç ve tek yönlü işleyen bir sistemde mevcuttur. Burada çözülmeye çalışılan şeyler de aslında birer simülasyondan ibarettir.

Baudrillard perspektifinde hiper-gerçek bir dünyanın insanlar üzerinde hayal edilemeyecek kadar büyük bir etkiye sahip olduğunu görmekteyiz. Üstelik bu etki, insanın doğasını da yansıtacak şekilde düzenlenen hilelerle yaşamları değiştirebileceği, sahteyi üretme yeteneğinin sahteyi belirleyebilme yeteneğini alt edebileceği ve sonuç itibarıyla tüm gerçeğin hiper-gerçekliğin kendisi olduğunun kabul edilebileceği kadar büyük bir etki olarak karşımıza çıkmaktadır. Kitle iletişim araçları (tv, gazete, dergi, röportaj, haberler, reklamlar, sosyal medya vs.) olmayan şeyleri bile varmış gibi yansıtarak kitleleri hiper-gerçek bir dünyaya dâhil etmektedir. Buna bağlı olarak ortaya çıkan manzarada teknolojinin insan hayatı üzerindeki tahakkümünden, onların zihinlerini istediği zaman kontrol altına alabildiğinden ve daha sert bir ifadeyle insanı büyük bir oyunun içine dâhil edip hiper-gerçek bir dünyaya sürüklediğinden söz etmek mümkün hale gelmektedir.

Sanallığın yaşama hızla nüfus etmesiyle kendi doğasına yabancılaşan insan artık teknolojik belirlenimlerle kontrol altında bulunmaktadır. Gerçeğin işlem görerek sentetik bir üretim tarzı ile yok olana dek çoğalması, çoğaltılması, insanlığı da geri dönüşü olmayan bir yola sokmaktadır. Kendini tekrar eden bu fraktal örgünün içerisinde gerçeklik yok olmakta, başka bir şekilde de yeniden dirilmektedir. İşte böyle bir dünya Baudrillard'ın deyimiyle hiper-gerçekliğin hâkim olduğu ve her türden anlamın eridiği bir dünyadır. Kitleleri etkisi altına almış, yıkıcı, yabancılaştırıcı, öldürücü bir gücü olan hiper-gerçeklik, simülakrların etkisiyle kitlelerde anlam zehirlenmesine yol açmaktadır. Şöyle ki hiper-gerçeklik alanı içerisindeki insanoğlu, üstün olma hevesleri ve hırslarıyla ortaya çıkarmış olduklarının aslında kendilerini yeniden yaratmış ve büyük bir hızla

kontrolü altına almış olduğunu göremeyecek kadar kör hale gelmektedir. Kendine, değerlerine, gerçekte sahip olduklarına yabancılaşmaktadır. Neye ihtiyaç duyduğunun bile bilincinde olmayarak kendisini sahte ihtiyaçlara güdüleyen bir gücün egemenliği altında bulunmaktadır. Bu manada yaşadığımız dünyada işte böyle öldürücü, yıkıcı bir zehirlenmeden söz etmek mümkündür.

Hiper-gerçek dünyanın bize sundukları, matematiksel denklemlere, bilgisayar kodlarına, 1'lere 0'lara vb. tarzda üretilen şeylere bağlıdır. Böyle bir evrende kaçınılmaz olarak kişiler de hiper-rasyonel tavırlar sergilemektedir. Sahteden duyulan bir memnuniyet, bitmek bilmeyen yeniden üretimler karşımıza çıkmaktadır. Baudrillard düşüncesinde hiper-gerçek bir dünya, her şeyi içine alıp anlamları içinde kaynatan bir kazan gibidir. Bu alan, sürekli üretilen, yavrulayan ve yavrularını büyüten simülakrların hâkimiyet alanıdır.

Baudrillard simülasyon evrenini değerlendirirken içinden çıkılmaz bir duruma işaret etmektedir. Bu anlamda düşünür çözümlemeleriyle, kötümser ve umutsuz bir hava yarattığı gerekçesiyle eleştirilere maruz kalmış, hatta modern dünyaya karşı yapmış olduğu eleştiriler yüzünden postmodern bir düşünür olarak değerlendirilmiştir. Ancak kendisi bu etiketi hiçbir zaman kabul etmemiştir. Genel olarak modern dünyada teknolojinin tahakkümü altında işleyen tüm süreçleri ve buna bağlı olarak toplumsal hayatta ve kültürdeki dönüşümleri kendine özgü kavramsallaştırmalarla tasvir yoluna giden düşünürün, kendi düşünsel çerçevesinde teknolojik dünyada olup bitenlere dair bireylerde farkındalık yaratma gayreti içerisinde olduğu söylenebilir.

Baudrillard'ın eleştirel analizleri genel olarak içinde yaşadığı batı kültürü ve batı toplumları üzerinedir. Bu anlamda düşünürün teknolojik dünyaya karşı değerlendirmeleri aslında batı toplumlarının tıkanmışlığını gözler önüne sermektedir. Bu tıkanmışlığın dünya üzerindeki birçok ülkede aynı seyirde olduğunu söylemek pek de doğru bir sonuç olmayacaktır. Ancak düşünürün çözümlemelerinin, dünyanın birçok ülkesinin batıyı bir güç olarak görmesi ve batıyı model alması üzerine, bir kez daha düşünülmesi yönünde olduğu söylenebilir.

Hepimiz teknolojik bir dünyanın içinde zorunlu olarak ona ayak uydurma gayreti ile yaşamlarımızı sürdürmekteyiz. Yapılan bu çalışmanın sonucu olarak teknolojik dünya ve onun içerisindeki dönüşümlere ilişkin bir değerlendirme yapacak olursak; Baudrillard'ın içinden çıkılmaz bir durum olarak sunduğu tabloyu aslında yapılacak

hiçbir şey olmadığı şeklinde okumak yerine, insanlığı eleştirel bir tavır takınarak çözüm arayışına yöneltmesi şeklinde okumak gerekir. Bunun için ilk adım; kişinin kim olduğunu, neyi istediğini, neye ihtiyaç duyduğunu bilmesidir. İnsan her şeyden önce etik kaygılarını kaybetmeden, kendisine dayatılan ve inandırılmaya çalışılan şeylerin farkına varabilme gücüne sahiptir. Bilgi kirliliği ile dolup taşan bir enformasyon çağında yaşıyor olsa bile kendini bilerek sistemin dayattığı kıtlık korkusunu yenebilmeli, gerçek bilginin peşine düşebilmeli ve herhangi bir değer yıkımına mahal vermeden yaşamına ilişkin her şeye mantıksal olarak yaklaşabilmelidir. İnsan, Sokrates’in düsturu olan “kendini bilmek” ilkesiyle yaşamına yön verebilmelidir. Eğer bu başarılabılırsa, karşısına sistemin dayattığı hangi tabela çıkarsa çıksın onu sorgulayarak, sorular sorarak gerçek olanın peşinde yoluna devam edebilir. Belki de bu yol, her şeyin tersine işlediği bir düzende insanların kullanılması yerine eşyaların kullanılıp, insanların değer görmesine imkân tanıyabilir.

## KAYNAKÇA

- Adanır, Oğuz. *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. İstanbul: Hayal Et Kitap, 2008.
- Adanır, Oğuz. *Baudrillard: Fikir Mimarları-22*. İstanbul: Say Yayınları, 2010.
- Adanır, Oğuz. “Çevirenin Önsözü”. *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*. çev. Oğuz Adanır. 7-10. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2015.
- Akay, Ali. *Postmodern Görüntü*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2002.
- Baudrillard, Jean. *Kötülüğün Şeffaflığı: Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*. çev. Emel Abora - Işık Ergüden. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.
- Baudrillard, Jean. *Kusursuz Cinayet*. çev. Necmettin Sevil. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1998.
- Baudrillard, Jean. *Tam Ekran*. çev. Bahadır Gülmez. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001.
- Baudrillard, Jean. *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. çev. Oğuz Adanır. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2002a.
- Baudrillard, Jean. *Cool Anılar III- IV (1990-2000)*. çev. Yaşar Avunç. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2002b.
- Baudrillard, Jean. *Tüketim Toplumu*. çev. Hazal Deliceçaylı - Ferda Keskin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004.
- Baudrillard, Jean. *Anahtar Sözcükler*. çev. Oğuz Adanır - Leyla Yıldırım. Ankara: Paragraf Yayınevi, 2005a.
- Baudrillard, Jean. *Baştan Çıkarma Üzerine*. çev. Ayşegül Sönmezay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005b.
- Baudrillard, Jean. *Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri*. çev. Oğuz Adanır. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2009.
- Baudrillard, Jean, *Çaresiz Stratejiler*. çev. Oğuz Adanır. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2011.
- Baudrillard, Jean. *İmkânsız Takas*. çev. Ayşegül Sönmezay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2012.
- Baudrillard, Jean. *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*. çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2015.
- Baudrillard, Jean, *Simülakrlar ve Simülasyon*. çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu-Batı Yayınları, 2017.

- Bauman, Zygmunt. *Etiğin Tüketiciler Dünyasında Şansı Var Mı?*. çev. Funda Çoban - İnci Katırcı. Ankara: De Ki Basım, 2010.
- Bauman, Zygmunt. *Modernite, Kapitalizm, Sosyalizm*. çev. F. Doruk Ergun. İstanbul: Say Yayınları, 2013.
- Bayrı, Derya. “Gözün Egemenliği Tarihin Sonu Mu?”. *Özne: Baudrillard Sayısı* 14 (2011): 93-104.
- Cevizci, Ahmet. “Gerçeklik”. *Felsefe Sözlüğü*. 378. İstanbul: Paradigma Yayınları, 1999.
- Cevizci, Ahmet. “Modern”. *Felsefe Sözlüğü*. 598. İstanbul: Paradigma Yayınları, 1999.
- Cevizci, Ahmet. “Simülakrum”. *Felsefe Sözlüğü*. 775-776. İstanbul: Paradigma Yayınları, 1999.
- Cevizci, Ahmet. “Teknoloji”. *Felsefe Sözlüğü*. 835. İstanbul: Paradigma Yayınları, 1999.
- Cevizci, Ahmet. *Felsefenin Kısa Tarihi*. Ankara: Say Yayınları, 2012.
- Ceylan, Yılmaz. “Toplumsal Değerler ve Medya Etiği”. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 4/7 (2012): 45-58.
- Dağ, Ahmet. *Ölümcül Şiddet: Baudrillard’ın Düşüncesi*. İstanbul: Külliyyat Yayınları, 2011.
- Deleuze, Gilles – Guattari, Felix. *Felsefe Nedir?* çev. Turhan Ilgaz. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001.
- Demirhan, Ahmet. *Modernlik*. İstanbul: İnsan Yayınları, 2004.
- Doltaş, Dilek. *Postmodernizm ve Eleştirisi Tartışmalar/ Uygulamalar*. İstanbul: İnkılâp Kitapevi Yayınları, 2003.
- Ellul, Jacques. *Teknoloji Toplumu*. çev. Musa Ceylan. İstanbul: Bakış Yayınları, 2003.
- Featherstone, Mike. *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü*. çev. Mehmet Küçük. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005.
- Gane, Mike. *Baudrillard Live: Selected Interviews*. London: Routledge, 1993.
- Gane, Mike. *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik*. çev. Ali Utku - Serhat Toker. Ankara: De Ki Yayın, 2008.
- Güzel, Mehmet, “Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard’ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları”. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)* 19 (2015): 65-84.
- Hollinger, Robert. *Postmodernizm ve Sosyal Bilimler: Tematik Bir Yaklaşım*. çev. Ahmet Cevizci. İstanbul: Paradigma Yayıncılık, 2005.



- Horrocks, Christopher. "Death on the Net". *Icon Review* 1 (1996).
- Horrocks, Christopher. *Baudrillard ve Milenyum*. çev. Kaan N. Öktem. İstanbul: Everest Yayınları, 2000.
- Kellner, Douglas. "Toplumsal Teori Olarak Postmodernizm: Bazı Meydan Okumalar ve Sorunlar". *Modernite versus Postmodernite*. Haz. Mehmet Küçük. 409-450. Ankara: Say Yayınları, 2011.
- Küçük, Mehmet, *Modernite versus Postmodernite*. Haz. Mehmet Küçük. Sayfa aralığı. Ankara: Say Yayınları, 2011.
- Lyotard, Jean F. *Postmodern Durum: Bilgi Üzerine Bir Rapor*. çev. Ahmet Çiğdem. Ankara: Vadi Yayınları, 1997.
- Övür, Ayten. *Facebook ve Simülasyon Evreni*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, 2009.
- Postman, Neil. *Teknopoli: Yeni Dünya Düzeni*. çev. Mustafa Emre Yılmaz. İstanbul: Paradigma Yayınları, 2009.
- Postman, Neil. *Televizyon Öldüren Eğlence: Gösteri Çağında Kamusal Söylem*. çev. Osman Akınhay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010.
- Şaylan, Gencay. *Postmodernizm*. Ankara: İmge Kitapevi, 2009.
- Touraine, Alain. *Modernliğin Eleştirisi*. çev. Hülya U. Tanrıöver. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2014.
- Online Etymology Dictionary. "Simulacrum". Erişim: 03 Ağustos 2019.  
[https://www.etymonline.com/word/simulacrum#etymonline\\_v\\_24117](https://www.etymonline.com/word/simulacrum#etymonline_v_24117).
- Online Etymology Dictionary. "Simulation". Erişim: 03 Ağustos 2019.  
[https://www.etymonline.com/word/simulation#etymonline\\_v\\_23544](https://www.etymonline.com/word/simulation#etymonline_v_23544).

## ÖZGEÇMİŞ

8 Mart 1989 tarihinde Edirne’de doğdu. İlköğrenimine Uzunköprü’de Şinasi İlköğretim Okulu’nda başladı. Gazi Turhan Bey ilköğretim Okulu’nda orta öğrenimini tamamladı. 2007’de Uzunköprü Muzaffer Atasay Anadolu Lisesi’nden mezun olduktan sonra, 2008 yılında Sakarya Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Felsefe Bölümü’nde öğrenimine devam etti. 2012 yılında ilgili bölümden mezun olup, 2013 yılında Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı’nda yüksek lisans öğrenimine başlamıştır. Halen Sakarya Üniversitesi’nde öğrencidir.